GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.229
定价9.80元



新作强力

黑暗地带
维京人 神域之战

机动战士高达00
十项全能/时间空洞
LUX-PAIN

彻底攻略

怪物猎人P 2ndG

大蛇无双·魔王再临/星海传说2

无双报道

西格玛和声/女神异闻录4
忍者龙剑传2/SONIC释放
北欧战神传 负罪者

DVD
80分钟以上突破

■开篇特辑
生化危机5
CAPCOM幕后探访
■热门攻略
维京人 神域之战

真·风神制作

特别策划

来自《吉他英雄》的重金属游戏狂潮

用吉他点燃激情
揭开Wii动作感应的奥秘

「特别策划」不可思议的格斗技「电软视点」游戏业界的好莱坞化
「科普园地」实用周边大集结「热门专访」以狩猎的心态探究游戏魅力

ISSN 1006-5032
11>
9 771006 503000

GAME SOFTWARE
电子游戏软件
2008年05月下
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn
■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187
■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「怪物猎人P2ndG」



Focus on Game News VOL.229

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

双周注目图片



←HUDSON召开了《桃太郎电铁》20周年纪念兼NDS新作发表会。

重视游戏业界人才培养 任天堂举办学生研修班

本刊讯 4月8日，任天堂公布了面向日本在校大学生举办的“任天堂游戏研修班”今年的举办日程及细则。这个旨在“向未来的游戏制作人才传达游戏制作的美妙与深奥，并让学生们亲自体验游戏开发过程”的研修班始办于2004年，之后每年都要举办一届。今年的研修班从6月下旬开始，到2009年3月结束，开办期间于每周五在位于日本东京神田须田町的任天堂东京事务所进行授课。

任天堂于4月8日开设了今年培训班的官方网页。在留言栏中，任天堂专务董事兼情报开发本部长宫本茂写下了这样的致辞：

“游戏开发需要程序编辑能力和图像制作能力。想完成一件作品，将这些技术作为基础而掌握，并用自己的双手尝试进行实际制作是非常重要的。不过，技术与品质高的游戏并不一定都是有趣的游戏。对于一款有趣的游戏来说，比任何东西都重要的是独特的构思。这个游戏研修班中当然有为了掌握基础技术而设置的课程，但除此之外，我们还想协助年轻人们将构思以具体的形式表达出来。最近的游戏在技术上虽然有了阶段性的提高，但在趣味性上却没有发生层次性的飞跃。或者说，现在的游戏太难，对于初玩者来说门槛过高。我们经常听到这种意见。对于我来说，‘制作出有趣的游戏’的关键就是‘能让世界感到惊奇’。形式简朴但具有全新惊喜的游戏是靠独特的构思与技术成形的。目前，本公司正尝试在电子娱乐领域进行多样化的展开，同时，我们也想在今年对赞同这一观点的诸位学子们给予一些帮助。在‘任天堂游戏研修班2008’中，你很可能找到通向自己可能性的捷径。”



↑任天堂近年来已经创下了独特的游戏制作理念，它们将会在培训班的授课中加以表现。

任天堂本届培训班只面向日本的在校大学生，申请参加培训班的时间从今年4月7日到5月7日，在官方网页上进行网上报名。报名通过的人将于今年5月17日接受笔试选拔，笔试的通过者再于6月13日至6月15日进行个人面试选拔，连过两关的学子才有从6月下旬开始接受培训班授课的资格。普通的讲义授课从6月下旬进行到8月上旬。8月下旬，研修班中会召开企划发表会，学生们将自己在听课后的创意整理成NDS游戏的开发企划书，并在会上公开提出讨论。决定了能够使用的题材之后，学生们按照职责各自分组，从8月下旬开始亲自进行NDS游戏的开发。12月上旬，研修班召开中间发表会，各小组公布自己的开发进程。2009年3月上旬，研修班举行完成后的软件的正式发表会，同时举行研修班的结业典礼。

这个研修班的讲义内容共分为程序、图像、音响、导演四大部分，学生会根据自己的专长重点研习相应的部分，由任天堂负责各个领域的专门讲师分别进行授课。在以前的研修班中，岩田聪、宫本茂等任天堂重镇都曾经亲自作为讲师为学员们讲过课。

在程序部分中，学员们将学习游戏程序的编辑，其前提是学员们已经掌握了使用C++语言的一般程序编辑技术。任天堂希望学员“不被现存的常识及思维定势所束缚，用柔软而崭新的思路进行程序编辑，从技术的角度体会游戏制作的乐趣。”

在图像部分中，学员们将学习游戏角色、背景及用户界面等一切图像方面的制作。这项课程要求学员们具备设计师的基本能力。研修班中主要教授学员制作2D游戏图像，使用的软件除Photo Shop等常用软件外，还包括一些专用的图像工具。

在音响部分中，学员们将学习游戏中不可或缺的BGM及效果音的制作，这项课程要求学员们拥有基础音乐知识及作曲能力，另外也要求一定程度的编程能力。培训班主要教授学员如何使用开发工具进行音响方面的制作。

在导演部分中，学员要学习游戏的监督工作。游戏导演是开发组的中核，要对开发中出现的问题进行及时判断，并对每一名成员作出明确的指示。负责这一职责的开发者需要具有冷静的判断力及较高的交流能力。研修班将传授学员关于开发小组运营的全部技术。

任天堂提供的资料显示，今年的研修班总共会招收大约40名学员，研修班中的学习是完全免费的，任天堂还会向学员们提供相应的学习资料。除了“不为盈利目的”外，任天堂还特别强调这项研修班“与进入任天堂就业没有直接关系”。

每年4、5月份是日本企业年度决算的时期，也是企业吸收新人才的关键时期。近期来，很多日本游戏厂商都召开企业说明会，吸引即将步入社会的大学生们。任天堂在研修班中摆出的“为业界无偿输送人才”的姿态可以看成是一种企业社会责任的履行，但同时也不能说和选拔优秀人才为自身所用毫无联系。同时，让学员们亲自尝试游戏制作也有利于任天堂对崭新开发思路及创意的收集，是一件对企业长期发展有利的事。

特报 日本专讯 对应PS3的3D鼠标问世

本刊讯 著名电子器材厂商罗技（Logitech）旗下的子公司3D Connexion近日宣布，该公司推出的USB连接型3D鼠标“Space Navigator”正式对应PS3主机。



本商品是一款将“三次元操作”当作主题的新型鼠标。它不仅能像传统鼠标一样进行二次元的平面操作，还能通过上下及回转等方式表现立体操作。这款鼠标对应各种设计系软件及3D图像型软件，例如目前在PC上非常流行的虚拟地球仪软件《Google Earth》等。“Space Navigator”的商品形式共有两种：面向商务的“SE”以及面向个人的“PE”，两种商品目前都已经发售。价格方面，“SE”为20790日元，“PE”实行开放价，市场上的实际价格为大约10000日元。

根据厂商此次的发表，“Space Navigator”连接到PS3上之后，除了玩使用鼠标操作的游戏之外，还对应XMB（Cross Media Bar，PS3专用的设计图形用户界面）以及网页浏览器。对应的操作方面，这款手柄可以完全再现PS3手柄左右摇杆及○、×键。

软件 日本专讯 《GT5序章》在线升级

本刊讯 SCE于3月28日对其PS3游戏《GT赛车5序章》进行了免费在线升级。升级之后，这款游戏的用户们将享受到更多的游戏要素。本作升级所需的硬盘空间为1.54GB，伴随着这次升级，本作的游戏标题变化成了《GT5P Spec II》。

本次升级采用自动的形式，用户只要在接通网络环境的情况下进入《GT赛车5序章》的游戏，就能自动进行升级工作。此次升级之后，游戏中将增添34种新赛车。其中，曾在去年世界F1大赛中获得冠军的赛车“Formula F2007”是首次进入本系列。除“Formula F2007”外，Ferrari F'40 92、BMW tii'07等名车也将同时登陆这款游戏。加上本次更新的赛车后，游戏中的赛车总数将达到71种。赛道方面，本次更新中追加了系列玩家们非常熟悉的“High Speed Link”，这条赛道的弯角很少，并且存在类似高速试车场的倾斜弯角，是一条专门享受超高速竞赛的赛道。加上本条赛道后，游戏中的赛道总数达到了6条。



除赛车和赛道之外，本次更新中还增加了一个新的游戏模式“漂移挑战”，玩家要驾驶赛车在赛道的某些特殊地段不断漂移前进。此外，本次更新中还追加了赛道事件、分屏对战等要素。

事件 日本专讯 Hudson支持Wii Ware

本刊讯 3月28日，HUDSON在日本东京涩谷召开了“HUDSON Wii Ware游戏发表会”，就该公司今后在任天堂网络游戏服务“Wii Ware”上推出的游戏软件进行了发表。

在发表会的最初，HUDSON副社长石冢通弘登台致辞：“从3月25日开始的Wii Ware下载量正在非常顺利地增长。目前，Wii主机在全球已经销售了2000万台，在日本也销售了250万台，其中有40%都是连接了网络的。也就是说，现在有800万用户都会用Wii上网，而不久，这个数字就会达到1000万。HUDSON会全力而积极地参入这个市场。”随后，HUDSON网络事业部的负责人详细介绍了HUDSON参与Wii Ware事业的计划。今后，HUDSON将以“能够让家族成员及在一起游玩”与“充分利用Wi-Fi”为宗旨开发Wii Ware的游戏作品。

发表会现场共公布了5款面向Wii Ware的游戏作品。除已经问世的《星际战士R》之外，还包括将于6月推出的《炸弹人》，将于7月推出的《俄罗斯方块Wii（暂定）》，将于8月份发售的《异形冲撞（暂定）》，以及将于年内推出的《蓝色绿洲》。据称，HUDSON目前正在为Wii Ware开发的游戏总数达到10款以上。发表活动结束之后，主办方还举行了《星际战士R》的游戏大会。



软件 日本专讯 《BASARA X》新情报 大型兵器变成援军

本刊讯 CAPCOM于3月下旬公布了预定于4月开始投入运营的街机格斗游戏《战国BASARA X》的新情报，本次公布的情报以“援军系统”为主。



本次公开“援军系统”的角色共有长曾我部元亲、毛利元就、丰臣秀吉、织田信长、本多忠胜5名。其中，丰臣的援军是竹中半兵卫，织田的援军是浓姬和森兰丸，这些都是原作登场角色型援军。另外三名角色的援军则与众不同，毛利的援军是一般士兵，本多的援军是各种辅助兵器，而长曾我部的援军则是《战国BASARA》原作中登场的仁王车、木骑、灭骑等多种大型机巧兵器。

“援军系统”是《战国BASARA X》独有的游戏系统。对战中，玩家可以从宝箱等处获得金币，然后在特定的BASARA技中按下援军键，就可以花费一定数量的金币呼唤援军。援军分成三个等级，最低等的“援军Lv.1”需要2000两金币，而最高级的“援军Lv.100”则需要9999两金币。

特报 日本专讯 年度市场报告发表 日本游戏市场扩大

本刊讯 负责对娱乐市场走势进行调查的日本商业调查公司Media Create于今年3月末发行了对2007年电子游戏业界进行总结的调查报告《2008电子游戏产业白书》，售价为35000日元。这份报告中宣称，2007年日本电子游戏产业的市场规模比2006年扩大了113.45%，达到6845亿6393万2000日元。

这份调查报告的资料显示，2006年NDS的超高速增长在2007年趋势减缓，但由于Wii和PSP销量的持续上升，以及PS3市场普及的开始，日本游戏市场的2007年整体上还是被硬件牵引的一年。软件方面，NDS先前在实用类及学习类软件上形成的热潮在2007年也基本上告一段落，销量状况没有显著增长，和2006年基本持平。另一方面，日本二手业市场在2007年非常兴盛，显示出用户群继续扩大的迹象。从分类数据上看，硬件市场总额是前年的130.56%，软件市场总额是前年的100.02%。



3月28日

●SCE对PS3游戏《GT赛车5序章》进行了在线的免费升级，除增加了新赛道和30种以上的新赛车外，还增加了新游戏模式“漂移挑战”，伴随着这次升级，游戏的标题也变化成了《GT5P Spec II》。（请见本刊详细报道）



●日本娱乐商业调查公司Media Create公开发行了2007年电子游戏业界的动向调查报告类书籍《2008电子游戏产业白书》，并在其中宣称，日本2007年的游戏市场比2006年扩大了113.45%，市场总规模达到了6845亿6393万2000日元。（请见本刊详细报道）

●NBGI公布了Wii角色扮演游戏《神乐传说·拉塔托斯克的骑士》的发售信息，本作将于6月26日发售，价格为7140日元。《神乐传说·拉塔托斯克的骑士》是2003年在NGC上发售的游戏《神乐传说》的续作，描写了原作世界两年后发生的故事。

●HUDSON在东京涩谷召开了Wii Ware的新作发表会，发表了今后面向Wii Ware开发的游戏软件，并宣布将在今后积极参与Wii Ware的软件开发。发表会上还同时举行了Wii Ware游戏《星际战士R》的游戏大会，一般玩家也在现场参加了活动。（请见本刊详细报道）

●SQUARE·ENIX公布了NDS版RPG游戏新作《西格玛和声（SIGMA HARMONICS）》，这款游戏采用神秘奇幻的风格，将于今年夏天发售。本作的游戏监督是千叶广树，角色设计师是仲秋勇作，制作人是北濑佳范。

●CAPCOM公布了预定于4月开始投入运营的街机格斗游戏《战国BASARA X》的新情报，其内容为5名主要角色的“援军系统”，从公布的情报中可以看出，不仅《战国BASARA》中的登场角色会成为援军，原作中的大型机巧兵器也可以作为援军登场。（请见本刊详细报道）



←援军系统的形式多种多样。

3月29日

●KOEI在日本各地的游戏店中召开PS2动作游戏《大蛇无双·魔王再临》的店头试玩会，为这款《无双》系列的新作进行宣传。《大蛇无双·魔王再临》是PS2游戏《大蛇无双》的续作，发售于4月3日，而这项试玩活动则持续到了4月5日。

3月31日

●ATLUS公布了PS2版RPG新作《女神异闻录4》，这款游戏将于7月10日发售，价格为7329日元。《女神异闻录4》是著名RPG系列《女神异闻录》的正统续篇，由《女神异闻录3》的开发组负责制作。（请见本刊详细报道）



→名作系列的续作再次登场。

●KOEI正式公布了PS2游戏《遥远的时空中4》的发售日，这款著名女性向恋爱游戏系列的正统续作将于今年6月19日发售，价格为7140日元。《遥远的时空中4》原本预定于3月19日发售，但后来一度宣布延期，至此才正式公布发售信息。

●SEGA SAMMY HOLDINGS于3月31日宣布，解散旗下的韩国子公司SEGA KOREA，其街机部门也将于4月底正式撤退。SEGA KOREA成立于2003年，在仅仅5年的时间里就宣布正式解散，意味着SEGA进军韩国市场的重大挫折。（请见本刊详细报道）

●任天堂宣布，将于今年4月14日在韩国首都首尔召开新闻发布会，届时将正式公布韩版Wii主机的上市日期，另据报道，任天堂可能还有意向于今年年中向中国发售Wii主机。（请见本刊详细报道）

●任天堂欧洲公司宣布，将从3月28日起在其Wii主机的网络游戏服务“虚拟主机”上放出Commodore名机“Commodore 64”的游戏，首次放出的两款作品是《Uridium》和《International Karate》。

4月1日

●CAPCOM宣布，该公司于3月27日发售的PSP动作游戏《怪物猎人Portable 2nd G》出货量突破了100万套。本作从发售到出货百万只用了6天，这超过了《怪物猎人Portable 2nd》于去年创下的纪录。（请见本刊详细报道）

●Q Entertazinment宣布，该公司原本预计于冬季发售的PS3版MMORPG《天使之恋Online》延期至今年夏天发售。



●SEGA宣布，将从4月19日开始举行街机卡片游戏《三国志大战3》的日本全国大赛“通向霸业之道·英杰乱舞”，这也是《三国志大战3》问世后的首次全国大会。

软件 日本专讯 《女神异闻录4》公布

本刊讯 ATLUS于3月末公布了PS2版角色扮演游戏《女神异闻录4（Persona 4）》。这款《女神异闻录》系列的续作将于7月10日发售，价格为7329日元。

《女神异闻录4》是由《女神异闻录3》的原班开发人马负责制作的系列正统续篇。本作的舞台是虚拟的现代日本地方都市“稻羽市”，主人公居住的平稳街道被奇怪连续杀人事件的阴影所笼罩，为了解开事件的真相，主人公与同伴们踏上了征程，并逐渐发现了隐藏在异世界之中的复杂谜团。主人公拥有一种奇特的心之力“Persona”，这种力量能对异世界进行干涉，在剧情的进展中起着至关重要的作用。



←本作的剧情从日常情景开始。

本作中主人公们探索的迷宫是自动生成式的，每次进入时都会随机发生变化。在角色关系方面，本作设计了一种独特的交流系统，主人公需要通过各种行动加深和同伴们的羁绊。另外，本作中还搭载了“Persona合体”系统，《女神异闻录》系列的传统设计将在本作中得到全新的进化。

本作的角色设计与艺术总监依然由《女神异闻录3》的副岛成记担任，副岛独具特色的人物形象将再次展现在玩家们的面前。

事件 日本专讯 SEGA韩国公司解散

本刊讯 SEGA SAMMY HOLDINGS于3月末宣布，正式解散旗下的韩国子公司SEGA KOREA。

SEGA KOREA成立于2003年2月12日，是SEGA出资100%在韩国成立的独资子公司，主要事业内容是家用机游戏的发行与销售，以及街机娱乐设施的销售与经营。SEGA SAMMY HOLDINGS本次作出的决定，无疑意味着这家设立仅仅5年的公司从韩国市场上黯然退出。至截稿时为止，SEGA KOREA正式解散的日期还没有最后确定，但其街机部门已经准备于4月下旬正式撤退。SEGA宣称，SEGA KOREA撤退之后，其经营的娱乐设施还将维持一段时间。

SEGA SAMMY HOLDINGS宣称，从韩国市场撤退是“事业效率化的一环”。近两年来，SEGA在事业多方向拓展上的进展并不顺利，旗下的家用网络游戏曾先后遭遇管理问题，在用户之间的评价并不高。再加上去年日本街机市场的缩小迹象，SEGA如今面临事业整合和效率化的关键时期。从此次解散韩国子公司中可以看出，SEGA在韩国的事业发展并不理想。近期以来，各方对日本厂商在韩国的发展状况意见不同。游戏商业的跨国发展，目前还很难找到一条明朗的道路。

特报 韩国专讯 任天堂将正式发布韩版Wii上市日期

本刊讯 任天堂于3月末放出消息称，将于今年4月14日在韩国首都首尔的某宾馆内召开新闻发布会，正式公布韩版Wii的上市日期。

本次消息的来源是韩国媒体《THE KOREA TIMES》。三月中旬，这家报纸就曾经透露任天堂将于近期发售韩版Wii主机的消息。此次任天堂作出正面回应，也算是证实了媒体先前的报道。至截稿时为止，还没有更多关于韩版Wii上市的正式消息公布，但据韩国媒体推测，任天堂很可能将在韩国5月5日的“儿童日”发售这款主机。

目前，Wii主机在全球市场上整体呈现供货不足的状况，由于韩国游戏市场以PC网络游戏为主流，家用机领域又存在严重的盗版问题，任天堂先前一直没有正式作出发售韩版主机的决定。不过，任天堂于去年1月在韩国发售了NDS Lite之后获得了很好的市场反响，销售状况一直顺利，这很可能是促使任天堂下定决心的原因。



事件 日本专讯 《MHP2G》破纪录 发售六天出货百万

本刊讯 CAPCOM于4月1日称，该公司于3月27日发售的PSP动作游戏《怪物猎人Portable 2nd G》到4月1日为止出货量已经突破了100万套。

《怪物猎人Portable 2nd G》是著名狩猎动作游戏系列《怪物猎人Portable》的正统续作，延续了系列一贯以来的游戏风格，玩家在游戏中将化身为一名具备坚强意志与高超战斗技巧的猎人，在残酷的自然环境中与各种假想的大型猎物展开搏斗。本次发售的作品中除增加了新的场景与狩猎对象外，还追加了能与玩家一同出发狩猎的“朋友猫”以及超高难度的“G级任务”等丰富要素。

本系列的前作《怪物猎人Portable 2nd》发售于2007年2月22日，至当年3月6日达成了出货百万的成绩，成为PSP日版游戏史上第一款百万大作。本次的《2nd G》只用6天就破了纪录，证明了这个系列当前还具有旺盛的生命力。另据报道，本作在4月8日时出货量已经突破了150万套。

特报 日本专讯

旧PS3手柄可能停产

本刊讯 一家海外新闻网站近日宣称，SCE准备停止生产PS3最初的六轴检出手柄“SIXAXIS”，从而将未来PS3主机上搭配的手柄全部统一成带有震动功能的“DUAL SHOCK 3”。

该新闻网站引用一位“索尼相关负责人”的言论。该负责人声称：“SIXAXIS只销售到库存用完为止。库存到今年夏天前后就会用完，之后将不会再行生产。”不过，该网站并没有明确指出该负责人的姓名。



PS3六轴检出手柄“SIXAXIS”是在2006年E3展上和PS3最初两版主机式样一同公布的。这款手柄具有依照动作向游戏中输入信息的机能，可以对应一些特殊的模拟操作。不过，这款手柄取消了PS2手柄上广受好评的震动机能，因此在式样刚刚公布时受到了各方的质疑。由于震动机能可能影响六轴检出系统的运作，因此SCE最初没有将震动机能同时搭载在手柄之中，但由于玩家们的呼声非常强烈，SCE最终还是于2007年11月11日发售了同时拥有六轴检出和震动机能的新手柄“DUAL SHOCK 3”。

至本期截稿时为止，SCE还没有就这条消息发表官方说法。“SIXAXIS”当初曾经作为SCE赋予PS3的新机能形象而存在，算是一款具有历史意义的手柄。如果这款手柄真的停产，对于PS3来说也算是一个标志性的事件。

软件 日本专讯

《索尼克》最新作公布

本刊讯 SEGA美国公司和SEGA欧洲公司近日公布了招牌动作游戏《索尼克》系列的最新作《索尼克·释放（Sonic Unleashed）》，这款游戏将同时面向Wii、PS3、PS2、Xbox360等多种现行家用主机平台进行开发，预定于2008年年内发售。

目前，SEGA美国公司已经开设了这款游戏的官方网站，并在上面公布了这款游戏的游戏画面及宣传影像。本作继承了历代《索尼克》高速移动与高速战斗的特点，讲述了索尼克寻找被蛋头博士破坏的“混沌元素”的新故事。官方宣称，本作拥有与PS3和Xbox360版《索尼克》素质相当的美丽画面，玩家可以享受到更加爽快的高速运动感觉。

SEGA美国公司副社长兼市场部门总管西恩·拉克里夫（Sean Ratcliffe）宣称：“索尼克是游戏业界的英雄，能将这个形象进行重新创造是一件非常刺激的事。《索尼克·释放》拥有谁也无法预期的股市与革新的游戏感觉，能向玩家们提供全新的体验与喜悦。”

SEGA的《索尼克》系列诞生于1991年，系列首部作品发售在MD主机上，迄今已经有将近17年的历史了。这个系列目前已经在各种平台上推出了很多作品，前段时间和任天堂“马里奥”共演的作品《马里奥&索尼克in北京奥林匹克》获得了很好的反响。此次美版新作公布，又将为这个系列带来一缕新风。



事件 美国专讯

美国业界大奖公布 久多良木健获殊荣

本刊讯 4月5日，美国全美家电协会（Consumer Electronics Association）公布了“2008 CE HALL OF FAME”大奖的获奖者名单，业界知名的“PS之父”久多良木健获得了其中的“创业者与发明家”大奖。

全美家电协会是美国著名的商业团体，凭借International CES的主办方身份而闻名于世。“CE HALL OF FAME”是该协会评选的电子业界大奖，旨在表彰对业界做出杰出贡献，具有显著功绩的业内人士。这项大奖今年共评选出了12名获奖者。久多良木健是索尼PS系列游戏主机的缔造者，也是原SCE社长。虽然久多良木已经于2007年离职，但主办方认为，久多良木对于电子游戏业界的变革做出了杰出贡献，因此将“创业者与发明家”大奖的殊荣送给了他。



除久多良木之外，这项大奖今年的获奖者还包括Sennheiser Electronic公司的创始人弗里茨·森海塞尔博士，摩托罗拉第一部手机DynaTAC的开发者马丁·库珀和唐纳·林德等。

软件 日本专讯

《高达特洛伊行动》发售信息正式公布

本刊讯 BANDAI NAMCO GAMES于近日正式公布了Xbox360版游戏《机动战士高达·特洛伊行动》的发售信息。这款第一人称射击类游戏的日版将于今年6月26日发售，价格为7140日元。

《机动战士高达·特洛伊行动》是一款重视军事风格的游戏。虽然采用《机动战士高达》作为游戏题材，但游戏中使用了大量具有现代战争题材游戏特点的音效，画面色彩也做出了相应调整，表现出了“步兵集团对机动战士”的特殊场面。连接“Xbox Live”网络服务后，玩家们可以在游戏的“多人模式”中至多10人同时进行联机对战。

除发售信息外，厂商本次还同时公布了本作的限定版赠品。在首发时购买这款游戏软件的玩家们将可以得到“MS贴纸套装”和“Xbox Live免费试用金色会员标志”。其中，“MS贴纸套装”是一张记有下载密码的卡片，玩家们可以凭密码在“Xbox Live”上下载游戏中MS所用的装饰。这些赠品将采取送完为止的方式进行发送。



4月3日

●著名电子器材厂商罗技（Logitech）旗下的子公司3D Connexion宣布，该公司推出的USB连接型3D鼠标“Space Navigator”正式对应PS3主机，这种鼠标分为商用和个人用两种，商用版价格为20790日元，个人用版采取开放价。



●一家海外新闻网站宣称，SCE可能准备停止生产旧版PS3手柄“SIXAXIS”，将PS3手柄全部统一成带有震动机能的“DUAL SHOCK 3”。该网站还称，SCE目前用于出货的“SIXAXIS”基本都是剩余库存，而这些库存到今年夏天就会用完，之后将不再生产。（请见本刊详细报道）

4月4日

●BANDAI NAMCO GAMES正式公布了Xbox360版FPS游戏《机动战士高达·特洛伊行动》的发售信息，这款游戏的日版将于今年6月26日发售，价格为7140日元。同时，厂商还公布了这款游戏首发时的限定版赠品。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM宣布，将于今年6月26日发售对战格斗游戏《战国BASARA X》的PS2版，通常版售价为6290日元，限定版售价为8390日元，限定版中附送游戏中全声优的语音CD以及一套以本作角色形象为主题的歌留多游戏纸牌。

●SEGA美国公司和SEGA欧洲公司公布了《索尼克》系列的最新作《索尼克·解放》，这款游戏将同时面向Wii、PS3、PS2、Xbox360等多种现行家用主机平台进行开发，预定于2008年年内发售。（请见本刊详细报道）

●SEGA公司正式公布了Wii版迷宫RPG《不可思议的迷宫·风来西林3机关屋的沉睡公主》的发售信息，这款游戏将于今年6月5日发售，价格为7140日元。



4月5日

●美国全美家电协会公布了“CE HALL OF FAME”今年的获奖名单，“PS之父”久多良木健获得了其中的“创业者与发明家”大奖。

用开发行动贯彻自己的意志

——TECMO 游戏制作人板垣伴信访谈

提到“有个性的游戏制作人”，会想起板垣伴信的人并不在少数。这位制作人率领TECMO开发小组“Team NINJA”开发出了格斗游戏系列《死或生》以及动作游戏系列《忍者外传》，被人称作“面向初代Xbox以及Xbox360开发日版游戏的第一人”。应该说，在游戏开发业界中，板垣伴信一直是个放出异彩的存在。下面这篇访谈将带您接近这位著名游戏制作人的思想世界。



贯彻信念为先的新人时代

——板垣先生与游戏的相遇在什么时候？

板垣■我是从初中时候开始做游戏的，对计算机抱有兴趣是最初的契机。当时不是有一些在桌面上玩的战争模拟游戏吗？那种游戏除了对战双方外，还需要一个人来当裁判。由于当裁判很无聊，没有人愿意当，因此那种游戏很难玩起来。我当时想，裁判这种事让计算机来当就好了，于是就自己编了个程序，那也是我写的第一个程序。不过，那种游戏我立刻就玩腻了。进入高中之后，我迷上了麻将牌，从15岁到24岁这段时间中一直在玩。

——那么，您后来为什么成了游戏制作人呢？

板垣■大学快要毕业的时候，我为自己设想了三条出路：当小说家，当职业麻将牌手，或者去制作游戏。当时，银行和商社这种地方比较受欢迎，但我自己还是比较喜欢制造或者撰写这种具有创造性的工作，而不是被财物所左右的，追逐利益的工作。我是一个绝对不做自己讨厌的事的人，因此我设想的路只有这三条。而最后，我决定了要使用计算机去做游戏的路。

——那个时候，您从众多游戏公司中选择了TECMO的原因是什么呢？

板垣■因为从我的住处坐一趟电车就能直达公司。当时我只选择了地点。虽然也考虑过SEGA，但让我每天都跑到羽田去实在不可能，于是就放弃了。（笑）

——就因为这种理由……（笑）

板垣■对，就因为这种理由。进入公司时，我希望能做企划类工作，但由于会写程序这件事暴露了，结果去当了程序员。不过现在想起来，那时候当程序员还是当对了。

——为什么这么说呢？

板垣■游戏这种东西看起来虽然很漂亮，但归根结底是严格的程序运行。只要掌握了其中的本质，就可以分清能做到的事和不能做到的事。经常听到有人说“Team NINJA的游戏画面很漂亮”，这与曾经参加过图像程序制作的我的导演工作有很大关系。我直到现在也在参加图像引擎的设计。

——原来如此。在程序员时代，有没有什么使您感到印象深刻的事呢？



板垣伴信
Itagaki Tomonobu

出生于1967年，1992年进入TECMO。曾经在SFC版《天使之翼4》等游戏作品的开发中负责程序设计，后担任对战格斗游戏《死或生》的游戏制作人，目前任TECMO执行干事兼Team NINJA部长。

板垣■我刚进入公司的时候，TECMO正在给SFC制作《天使之翼4》。SFC有一个名为“Mode7”的机能，可以对背景画面进行扩大、缩小和回转。可以说，这是那款游戏机的卖点之一。当时业界已经进入SFC的全盛期，可TECMO不顾这已经是面向SFC的第二作，而完全没有使用这一机能。我那时是个毫无资历的新人，但我还是跑去表达了不满。当然，措辞我还是仔细想过了的。（笑）

——真厉害啊。还是新人就……

板垣■我那样做了以后，宣传课的人表示“你说的有道理”。他们也想在宣传中加上扩大、缩小与回转的词句，但负责开发的那些人完全没有动作。后来开发组也做出了使用“Mode7”的企划，但全部被当时的制作人否决了。在这样的情况下，本来应该重新商讨创意并再次向宣传课提交，但谁也不再行动了。无奈之下，我擅自做了资料并在会议上提出。结果宣传课的课长看过之后当场表示：“就是它了！”结果，开发就按照我的那个企划进行下去了。（笑）

——这应该叫做“破天荒”吧。（笑）

板垣■拜这件事所赐，我得罪了公司里的前辈。（笑）由于谁也不肯过来帮忙，我只好自己一个人进行试作。公司是9点半上班，可我每天7点就到了，并且在这个状态下坚持了一个月。这样一来，程序员的前辈们也终于认同了我，决定过来帮我的忙。说实话，那时候我确实非常高兴。那时的成果就是《天使之翼4》的立体传球画面。可是，这个设计在顾客当中饱受恶评。（笑）应该说，游戏本身得到了人们的认可，但这个立体传球画面评价很低。那确实是次很好的学习——游戏并不只有技术，而是娱乐与技术的结合。

——“有失败才有成长”是吧。

板垣■是的。直到现在，我也不认为自己的尝试是错误的，因为我有自己的意志，并且将其贯彻到底了。如果当时采取随波逐流的态度，我很可能就没办法再重新站起来了。可当时是将意志贯彻到底后的失败，我觉得自己还有机会。这可以说是10年间在麻将的胜负中得到的心得，也算是自己制作游戏的信念了。

《死或生》与《忍者外传》

——板垣先生的代表作《死或生》开发的契机是什么呢？

板垣■当时，我们从SEGA那里拿到了新街机基板“Model2”，于是就本着“制作一款厉害游戏”的前提开始了制作。之所以选择了格斗游戏，是因为将人体动画技术转移到游戏上比较容易。

——结果，这部作品获得了大成功，成长成了在全世界都很受欢迎的畅销系列。

板垣■啊……应该说《1》算不上成功。当年我们的计划是“让这个系列在第二代之前登上格斗游戏的王者宝座，并且在第二作完结”，因此打算让《1》达到格斗领域的山顶附近，在《2》的时候登顶。结果《1》推出之后，虽然不能说差得很远，但还是没达到“山顶附近”的水平，顶多也就到半山腰。因此，我们没有立刻推出《2》，而是先查找问题点。我们在SS移植版中完全重制了动态引擎，并且为了进一步强化而开发了《死或生++》。

——《忍者外传》系列的开发经纬又是怎样的呢？

板垣■这个我曾经说过很多次了，是因为我觉得《赛尔达传说·时之笛》很有意思。（笑）玩那款游戏玩了好几周以后，我想“自己能不能也做点比这更好的东西出来”，这就是开发的契机。

——而且，动作游戏也可以用到格斗游戏的经验。

板垣■但是，制作得非常辛苦。在主机机能的分配上多少有点问题。有一天我试着玩了一下，发现走了半天也不出敌人，我向开发组成员询问理由，他们告诉我“让敌人行动就会拖慢”。（苦笑）当然，我们的工作是创造出前所未有的东西，反复尝试是必需的。如果我在工作中对细节指手画脚，就会变得混乱不堪。因此，直到开发有一定成果为止，我是不会随便干预的。看到成果之后，优秀的地方我会真心赞扬，觉得不妥的时候再作出指示。只不过，动作游戏中没有敌人，这实在是有点过分了。（笑）

——板垣先生觉得制作游戏时最重要的是什么呢？

板垣■操作感，或者说上手度。接触到游戏的瞬间，无论什么状况都能根据意图作出行动。对于我们正在制作的，包括格斗游戏在内的动作游戏来说，这是最重要的。因为，这是一种胜负的比试。顾客们在做出“现在动手”的判断后输入指令，如果因为开发方的原因而无法顺利行动，那就有些太奇怪了。

事件 日本专讯 3.95版PSP系统放出

本刊讯 SCE于今年4月8日放出了PSP的3.95版系统，这是近期内PSP又一次比较大的系统更新，在机能上进一步进行了调整。

在此次放出的3.95版系统当中，官方对关于网络和PS游戏方面进行了两项更新。第一项更新是通过PSP使用完PS3的“遥控播放”功能后，可以选择是否关闭PS3的电源。具体使用方法是，在PS3启动“遥控播放”功能途中，按下PSP上的HOME键，并从菜单中选择“遥控播放终了”。之后，菜单中会出现“切断PS3的电源并结束”与“保留PS3的电源并结束”两个选项，这个选项设定在以前版本的PSP系统中是不存在的。如果用户结束“遥控播放”时PS3正处于复制文件或下载等作业途中，用户可以选择“保留PS3的电源并结束”以使PS3持续作业状态，而不会因这项操作而中断。

第二项更新是，在用PSP玩下载版PS游戏时，用户将可以自行调整键位设定。使用方法是，当玩家在PSP中运行PS规格的游戏时，在游戏中按下HOME键，从菜单中选择“控制器设定——键位设定”，然后按方向键的下键，选择“自由编辑”，然后，用户就可以用方向键自由调整键位设置了。如果希望改回内置设定，只要按下△键，键位就会自动恢复成“Type1”的设定。



软件 日本专讯 Wii新作《王者物语》公布

本刊讯 近日，MMV公布了Wii新作《王者物语》。这款全新感觉的RPG游戏将于今年夏天发售，价格未定。

《王者物语》的剧情讲述的是一个因为得到拥有奇妙之力的王冠而成为国王的故事。本作的主人公克罗波·布雷德是一个居住在小山村中的少年，有一天，克罗波意外戴上了一项奇怪的王冠。王冠拥有魅惑他人，



并让他人听从自己命令的神奇力量。在这种力量的引导下，克罗波不知不觉地成为了一名国王。既然成为国王，克罗波就必须发展自己的王国。因此，克罗波和自己的国民们一起踏上了冒险的旅程。

本作的游戏目的是“世界统一”，玩家要操作少年国王克罗波，率领国民发掘宝藏并与强大的敌人战斗，逐步攻克“世界尽头的七大国”，成为“不可思议的大王”。由于有王冠的神奇力量，主人公只要和国民对话，就能令其成为自己的同伴。然后，主人公要带着同伴们到王国之外讨伐各种怪物，扩张领土。随着游戏进行，能成为同伴的人也越来越多。另外，本作当中存在时间的概念，每天分成朝、昼、夜三个时段，随着时段不同，地图上的景色及出现的敌人种类也会改变。同时，国民们的生活轨迹也会以一天为周期进行循环。目前，本作的游戏系统和具体操作方法还没有公布。

特报 海外专讯 Wii双节棍最新周边 握环形手柄套推出

本刊讯 加拿大的Future Shop今日发售了一种新型的Wii手柄套“Icon Wireless Nunchuk Adapter”，使用这款周边之后，玩家可以感受到“遥控器”与“双节棍”的新感觉无线操作。这种手柄套的售价为14.99美元，使用时需要两节5号电池。

“Icon Wireless Nunchuk Adapter”是一种可以将Wii手柄改装成无线式样的周边。玩家只要将Wii手柄的双节棍一方嵌入手柄套中，再在Wii手柄的遥控器一方安装接收器，就可以实现手柄双方的无线连接，使用起来非常方便。另外，这款商品最大的特征就是握环状的外观。这样的设计不仅具有时尚气息，还能够防止手柄滑落。厂商称这款商品“可以实现非常舒适的游戏感觉”。



近来，Wii手柄的无线连接型周边推出非常频繁，这说明了Wii玩家的需求方向。任天堂会不会推出类似的官方产品，将是玩家们在今后一段时间中关注的事情。

事件 日本专讯 SEGA开设网络频道 官方视频进行宣传

本刊讯 4月8日，SEGA在著名视频网站YouTube上开设了官方网络频道“SEGA MOVIE CHANNEL”。SEGA于开设的前一天放出了这条消息，并对这个网络频道的基本概况进行了介绍。



YouTube是美国加利福尼亚州的YouTube LLC公司经营的网络视频网站，目前已经是全球最大的网络动画站点。YouTube除了接受一般用户的动画投稿之外，还和各种各样的企业进行合作。目前，已经有很多企业在YouTube上开设了官方频道，并放出宣传视频。

根据目前放出的消息，SEGA将首先在“SEGA MOVIE CHANNEL”上公布《战场的女神》《梦猫DS》和《僵尸式英语力苏生术ENGLISH OF THE DEAD》等游戏的宣传影像。据称，官方今后还会放出各种游戏开发者访谈及游戏画面的动画。SEGA在今年年初有很多新的动作，显示出对旗下事业进行革新的迹象。此次开设新的网络宣传窗口，也可以看成是厂商作出的努力之一。

4月7日

●MMV公布了Wii新作《王者物语》，这款具有奇特世界观和游戏系统的RPG游戏将于今年夏天发售，售价未定。此外，MMV还于同一天开设了这款游戏的官方网站。（请见本刊详细报道）



●任天堂在Wii网络下载服务“虚拟主机”放出了最新的下载游戏，其中包括FC版的《VOL-GUARD II》《Bokosuka Wars》以及Master System版的《高桥名人冒险岛（Super Wonder Boy）》，每款的价格都是500点Wii点数。

●BANDAI NAMCO GAMES公布了Wii新作《大怪兽对决·超人斗技场》，这款游戏移植自街机游戏，著名日本特摄片《奥特曼》系列中的怪兽们将在游戏中集合，在市区中展开大魄力的对战。游戏中共收录了60种以上的怪兽。

4月8日

●SCE放出了PSP的3.95版系统，在这次的系统更新中，官方针对网络相关的要素对系统进行了一些调整，并追加了用PSP玩PS游戏时的键位设定机能。（请见本刊详细报道）

●SEGA在著名视频网站You Tube上开设了官方网络频道“SEGA MOVIE CHANNEL”，以官方视频的方式对旗下游戏软件进行宣传。（请见本刊详细报道）

●STING公布了将于今年6月26日在Wii和NDS上发售TAB游戏《Dokapon》系列新作的消息，Wii版名为《Dokapon王国》，价格为6090日元，NDS版名为《Dokapon假日》，价格为5040日元。

4月9日

●美国PC与游戏相关的出版社Ziff Davis Media将其旗下著名的PC游戏专门杂志《Games for Windows Magazine》正式转移到1UP.com网站上进行经营，其纸质杂志同时停止发行。Ziff Davis Media是一家拥有长久历史的著名游戏出版社，但近年来由于广告业绩下滑而陷入经营困境，前段时间已经提出破产重建的申请。《Games for Windows Magazine》这家拥有27年历史的杂志的停刊，标志着一个时代的结束。

●英国某业界报纸的报道称，SEGA关闭了其英国子公司SEGA Racing Studio。这家子公司成立于2005年，曾开发过《世嘉拉力REVO》。



以狩猎的心态探究游戏魅力

——《怪物猎人》系列制作人藤冈要访谈

近两年来，CAPCOM制作人藤冈要在玩家们当中的名气一下子高了起来。作为新锐游戏系列《怪物猎人》系列的监修，藤冈始终在开发现场支持着制作组成员们的工作。目前，藤冈正在Wii版最新作《怪物猎人3》中担任开发总管。下面这篇访谈，将带您了解游戏人藤冈要的游戏制作理念。



藤冈要
Fujioka Kaname

出生于1972年，1993年进入CAPCOM，在很多作品中担任过角色建模与动画制作的工作。初代《怪物猎人》时成为游戏监督，以后，负责系列的整体监修，并亲自担任家用机版本作品的监督工作。

“非常喜欢让画动起来”

——藤冈先生当初成为游戏制作人的契机是什么？

藤冈■从小时候开始，我就非常喜欢绘画。我自己临摹漫画和动画中的角色形象，是一个整天都在画画的孩子。逐渐地，我越来越喜欢漫画。漫画能够通过构图的不同来表现动作，虽然每一张画是静止的，但连贯起来看的话，就能形成具有动感的故事。我对这种“动”的东西非常感兴趣。同时，我也喜欢看格斗比赛和电影，总带着一种迷恋的心情琢磨那些动作为什么会如此帅气。总之，我非常喜欢让画动起来。而能够实现它的就是游戏。FC时代的游戏容量很低，还无法对图像进行特别表现，但重视“画”的作品也有几款。它们给了我很深的感触。

——您与游戏的相遇是在什么时候？

藤冈■小学生的时候我在朋友家玩过，但我自己家里并没有给我买FC。能够自己买游戏软件是上了初中才开始的。

——当时有没有比较动心的游戏软件呢？

藤冈■第一款让我觉得“很厉害”的游戏是《恶魔城德拉克拉》。由于我爱看动起来的画，所以基本上还是喜欢动作游戏。然后就是《洛克人》。虽然也不算什么太特别的反应，但那时我确实紧盯着洛克人看了很久。它让我感受到了其它游戏所没有的冲击。那种很细小的动作表现，以及在非常有限的主机机能中完成的世界观表现非常巧妙。直到现在，我也非常喜欢这款游戏。

仔细挖掘事物的细节

——藤冈先生进入CAPCOM之后首先担任的是设计师对吧？

藤冈■说设计师倒不如说是动画制作。原始设定由别人完成，我负责将它们做成动画。我进入公司时正是《街头霸王II》的全盛期，感觉部门里的所有人都在做格斗游戏。我觉得我是在一个很好的时期进入了公司。我最初的工作就是描绘人体动作。

——那段经历是否对绘画有所帮助？

藤冈■基本上是。想完美地绘画人体，就不能只画出看到的部分，还必须把握内侧的结构，连看不到的部分也先画出来。如果不先这样进行校正，画一动起来就会出现偏差。人体中包括骨骼和关节的位置，以及肌肉的结构，绘画时这些都必须清楚。能在工作中学到并把握这些东西，现在想起来可以算是人生的转机了。

——“转机”是吗？

藤冈■因为它不仅成为了设计的基础，也成为了思考问题方法的基础。面对一件事物时，首先从多角度进行捕捉，再将其仔细分解并挖掘其中的细节，我的思考方法就是变成了这个样子。也就是说，虽然结果中只表现出了看得到的部分，但作为制作者，首先必须看到下面隐藏的部分……例如，一张很有型的画为什么会令人觉得有型，或者，让发烧友们觉得有型的画和让一般大众觉得有型的画之间有什么不同。

——很深奥呢……

藤冈■不过，我觉得在制作中还是应该让任何一方都能接受。在自己做设计的时候，我也会根据自己的喜好完成作品，但从根底来讲，有一些东西是必须准确把握的。如果抓不住这样的准则，遇到突发情况时就会变得难以应付。

——原来如此……关于藤冈先生的画，我稍微打听了一下，《怪物猎人》游戏说明书中的插图是您自己画的吧？

藤冈■是啊。不过对于我来说，那是相当特殊的画。（笑）《怪物猎人》的整体风格偏向写实，人物细节处理得非常精细，画法也比较厚重。这样一来，不喜欢写实风格的人可能会有些难于接受，因此我在说明书上用轻快的手法绘制了插图。当然，无论怎样记号化，如果画的世界观感觉过于闭塞，门口过于狭小，用户层终究还是会变窄。因此，我在绘画时也注意尽量让笔触变得平易近人一些。

通向游戏监督的道路

——对一张插图都有如此多的追求，可见藤冈先生真的非常喜欢绘画呢。那么，转成游戏监督这件事对于藤冈先生来说，是不是也是个相当大的转机呢？

藤冈■实际上对于我来说，在那之前还有一个大的转机。那是在制作街机版《乔乔奇妙冒险》的时候，开发组内外都是一副要让我担任动画制作总管的架势。不过，我自己一点都不想当。（苦笑）这种思想落差非常激烈，后来我想，干脆抱定觉悟自己把事揽下来算了。管他是老职员还是新职员，干脆直接管理起一个小组，我当时做出了这样的决定。既然说了出来，自然要负责任，不认真做就不行了。因此，那可以算是改变我的一个契机。

——请问一下，那是在您多大岁数的时候？

藤冈■刚过25岁的时候吧。

——真年轻！可想法真坚定啊！

藤冈■（笑）现在想起来，那时候确实是一个转折点。对于我来说，人生的转机就是这个负责动画制作总管的时候，以及担任《怪物猎人》的游戏监督的时候。最开始当游戏监督的时候，我也相当烦恼呢。

——不想做……吗？

藤冈■因为我终究还是喜欢动画，还想在动画领域发掘得更深一点。当时，我们的工作平台转到了PS2，恰好是表现幅度拓宽的时期。但是，硬件机能虽然发展了，动画却没有发生什么变化。如何让角色动起来，只是凭着个人的材料和知识随便做的。当时



我在想，能不能做出更多的事，能不能在不失去动画原有魅力的基础上，让玩家们感受到更高的互动性……我希望有空间让我进一步思考这些事情。

——但是，您最终还是当上了游戏监督。那是为什么呢？

藤冈■当时，我在主要负责动画的基础上，和企划人员们一边交流一边进行工作。结果，当时的制作人觉得既然我想了那么多东西，不如去当监督，就推荐了我。刚开始我虽然有点不愿意，但也觉得只从动画制作者的角度来看问题会有局限性。把自己的想法以接近100%原貌的形态实现出来，就必须看到事物的全体。我想，当监督或许能进一步活化自己。当然，“想用动画表现一些新东西”的想法至今也没有改变。

看清新要素的添加方向

——不断向深处挖掘细节，这简直就是《怪物猎人》世界观的真髓。对动画的执着追求，也深切体现在怪物们的每一个动作上。大概是有了藤冈先生的感性才能做出这样的游戏来吧。我现在真切地感到了这一点。

藤冈■嗯……在《怪物猎人》里，我想我也多少产生了一点影响，但基本上还是因为有了开发组的成员们。就拿动画来说，我总是会提出一些“发烧友”式的意见，这当然会产生摩擦，但他们还是会对我的意见进行认真考虑。我真的非常感谢他们。这不仅是在动画制作上，而是在整个游戏的制作中。有这个开发小组中的成员们真是太好了。

——藤冈先生除负责系列整体监修外，还亲自担任家用台式机版的开发总管。台式机版和掌机版的开发小组能够有效形成联动吗？

藤冈■能。我觉得它们之间相互形成了好的影响。台式机版中有很多要素先行投入，可以看成是系列的“母体”。然后，掌机版将发散开来的要素有效率地处理整合在一起，成为很容易游玩的娱乐形式。不过也有反过来的情况，这次《MHP2G》中出现的“朋友猫”是个从掌机版诞生的构想。所以这次，我们要冷静观察接触过“朋友猫”要素的玩家的反应，然后再考虑这个要素是否能用在《3》中。

——我觉得，《怪物猎人》系列的玩家一定会提出很多的建议，一边整理这些建议并设计新要素，一边还要保持游戏的平衡，这是不是很辛苦？

藤冈■我觉得，无论处理哪个创意，我们都必须以职业制作人的目光来进行审视。玩家们的想法是天马行空的。在好的意义上，这些想法能产生很多崭新的可能性，在不好的意义上，这些想法很难形成可以确立下来的东西。我觉得，玩家们只要遵循自己的感受，不断提出新的想法就好。能够在游戏中感到快乐就行了。但是，我们则不一样。虽然这并不是刚才的话题，但我们应该从多角度审视玩家们的意见，并对加入什么要素进行准确判断。其中的判断标准，是在确立了《怪物猎人》的世界观与游戏性之后形成的。有时候，玩家们虽然那样说了，但实际上还是这样处理比较好，这样的情况也时有发生。我们要一边仔细斟酌玩家们的意见，一边将自己的想法以及新的感觉体现到作品之中。如果不随时进行这样的探讨，我们就会陷入把自己封闭起来的情况。

——嗯……真冷静啊。

藤冈■我觉得在开发现场，我自己必须最为冷静才行。在现场进行监督工作时，每一个细节上的问题都会被深化。虽然瞬间反应也非常重要，但我还是希望能够找到能够冷静审视的时机，进行客观的判断。在进行现场监督的时候，这是我最重视的一件事。

——但即使如此，开发工作中终究还是会有钻进死胡同，或者没有什么好想法的时候吧。在这种时候，您用什么方法理清自己的思绪呢？



藤冈■散步……吧。（笑）随便看看周围的景色，就能让头脑变得略微清醒一点。开发中，作品中的各种地方要加入各种新要素，无论如何也会产生矛盾。想解决它们，有时只需要一个点子，但想不出来的时候终究还是想不出来。到了这种时候，我就会暂时将游戏的事情扔到头脑的角落中，带着轻松的心情什么也不想地出去走走。这样做的话，点子有时候就会突然闪现出来。

如果这样还是想不出办法，我就会考虑不要硬将那么多要素加进游戏里去。当然，创意这种东西是总有一天会用上的，即使是不用的材料，我也会先将它们保留下来。

确立《怪物猎人》的世界观

——最后，请为我们谈谈关于《怪物猎人》系列今后发展的设想吧。

藤冈■对于游戏来说，台式游戏机和掌上游戏机的作品取向不一样，受众群体的性质也各不相同。制作游戏的时候，我们只能沿着主机的特性来进行开发。但是，从更根本的层面上来讲，我们只不过是希望通过一种渠道将我们想要表达的世界观拓展开来而已。

游戏本身确实是作品的一面。但同时，作品中也包含着我们想将可以阅读的东西渗透进去，或者对设定进行深层挖掘，并在其中做出一些东西的意愿。用我自己的印象来说，这就好像是迪斯尼乐园一样。虽然园中有很多角色形象和情境表演，但“迪斯尼乐园”实际上是一个只存在于世界观中的东西。正因为建立起了世界观，才会有人在看到米老鼠形象后会不由自主地想象起米老鼠的生活情景来。我正在想，我们是不是也能将游戏当成母体，像迪斯尼乐园一样将世界观植根在玩家们的心里。

——我觉得，《怪物猎人》似乎已经确立起一种完整的世界观了。藤冈先生觉得现在还不够吗？

藤冈■啊……现在还远远不够。我想让玩家们达到自己产生创作故事的意欲的地步。为了构筑起拥有这样的容量的世界观，我们还必须在作品中融入更多的要素才行。

——真是个壮大的计划啊。

藤冈■……虽然这样说，但其实只是我自己在思考这些世界观时感到非常有趣罢了。（笑）在整天思考如何制作游戏的过程中，总是会在某些问题上研究很长时间，而新作也总是在这期间就不知不觉地完成了。

——也就是说，是一种“永远也不会做完”的感觉。

藤冈■是的。正因为永远也不会做完，才能不断持续做下去。就是这样的感觉。

> **“我们必须不断进行崭新的探讨，否则就会将自己封闭。”**

QUESTION 个人最喜欢的作品及制作人是？

藤冈■我对PIXAR（美国动画电影制作厂商，是迪斯尼的全资子公司）的CG动画非常喜欢。虽然作品中的画面是用CG制作的，但其中的内容非常准确地升华到了动画的高度，我觉得他们非常厉害。特别是曾经执导过《超人总动员（The Incredibles）》和《料理鼠王（Ratatouille）》的布拉德·伯德导演，我非常喜欢他的作品。他的人物刻画方法和感情表现方法非常棒。在我想设计的理想角色形象上，他在稍微有些偏离的方向上给了一个高层次的提示。（笑）布拉德·伯德导演负责制作的影像中带有一种只凭日常生活无法获得的灵感，我总是带着很深的兴趣来欣赏他的作品。

成为游戏监督之后，我总在想，我们必须时时将自己置身在游戏之外的环境里才行。否则，游戏就无法成为一种娱乐形式，不被娱乐环境所接受，最终逐渐被孤立化。因此，不仅限于布拉德·伯德导演，对于其他制作娱乐作品的人们的感觉，我们也应该寻找机会去接触与感受。这是我一直抱有的想法。

游戏业界的“好莱坞化”

——从EA意图收购Take Two看业界格局

从2007年下半年起，欧美游戏市场上与企业运作相关的新闻似乎突然变得多了起来。2007年12月2日，法国著名游戏商Vivendi Games和美国著名游戏商Activision宣布合并，这条爆炸性新闻令全球业内人士的目光顿时集中到了欧美游戏软件市场的份额争夺上来。而今年的2月末，美国市场上又传来了EA欲强行收购Take Two的消息。一时之间，“M&A”似乎成了游戏媒体上的流行词汇。

M&A指“合并与收购（Mergers and Acquisitions）”，是企业通过各种手段获得其它企业的运作行为的总称。M&A的目的有新市场参入、企业再编、业务合作、对经营不振企业的救济等，其中，通过M&A使企业获得更大规模，从而在市场上占据强势地位的情况也是很常见的。如果某个市场上的大型企业间频繁出现M&A，那无疑是一种市场变化的强烈商业信号，而现在，北美游戏市场上的合并收购风潮就给予了人们这样的感觉。

“略显不同”的年初市场

当前的全球游戏市场确实处于一个活性化的时期，在今年的北美市场上，这种趋势似乎更加明显一些。按照惯例，每年的1月和2月是游戏市场的低谷，游戏商品销量大都处于低潮期。但从下面的表格中可以看出，在今年的前两个月中，北美市场上依然是NDS和Wii领跑，但其它主机每一种的月销量也都在25万台前后，这种均势不能不说是一种有些奇妙的现象。另一方面，PS3在北美市场上1、2月的销量都高于Xbox360，但依然无法取代前代主机PS2的市场份额，这也是相当微妙的状况。

2008年1、2月北美市场主机销量

机种	1月	2月
Wii	27万台	43万台
Xbox360	23万台	25万4600台
PS2	26万4000台	35万1800台
PS3	26万9000台	28万零800台
PSP	23万台	24万3100台
NDS	25万1000台	58万7600台

进入3月之后，北美市场上的局势逐渐回升，而玩家们也开始找到了新的兴奋点。即将于4月29日在Xbox360和PS3上发售的《横行霸道4（Grand Theft Auto IV）》无疑是季度中最引人注目的大作。而这款有人预言“全球销量将超千万”的游戏，也与“EA收购Take Two”的风波有着直接关系。

从首席之争到强行收购

EA准备收购Take Two的消息是在今年2月底的GDC（Game Developers Conference，游戏开发者大会）刚刚结束时放出的。当时业界某著名网络媒体曾经作出了“果不其然”的评论。也就是说，EA表现出的运作迹象，早在先前就已经有所显现了。

Take Two正式的公司名称是Take Two Interactive Software，是美国一家很有名气的游戏发行商，总部位于纽约。Take Two拥有很多发行品牌，像推出《横行霸道》系列的Rockstar（Rockstar并不是独立的公司，而是Take Two旗下的一个发行部门），以及推出过众多运动类游戏的2K Games等。除此之外，Take Two还推出了《生化骑兵（Bio Shock）》《侠盗猎魔（Manhunt）》等引人注目的作品。

Vivendi Games和Activision 于2007年年末宣布合并为Activision Blizzard之后，美国游戏发行业的局势出现了很大变动，新公司Activision Blizzard的高层公开宣布“已经坐上了业界的头把交椅”。面对这样的格局突变，长年君临业界的EA自然不能置之不理。

刚开始时，EA还只是摆出一副绅士的态度在水面下进行谈判，但Take Two以价格不合适的理由拒绝了EA的建议。面对Take Two的拒绝，EA最终放出了“强买”的宣言，准备从Take Two的股东手中公开收购股票。而面对EA的强行之举，Take Two也摆出了“抵御”的姿态，劝说股东们不要抛售股票。

Take Two拒绝的理由

事实上，EA最初向Take Two提出的收购条件并不算差。EA对每一股股票提出的收购价为Take Two股票时价加算64%后的金额，收购总额约为20亿美元。EA敢于公开向Take Two的股东们收购股票，也是因为对自己提出的价位充满了信心。

那么，Take Two为什么不愿意归顺EA旗下呢？

从目前状况来看，即将于4月29日发售的《横行霸道4》应该是Take Two不想在当前考虑收购事宜的主因。换句话说，Take Two觉得EA过低评价了《横行霸道4》的市场价值。Take Two认为，《横行霸道4》发售之后，自身的股价应当会进一步上涨，而EA的报价中并没有将这部分“预期价值”计算进去。

另一方面，EA很明显也看到了这一点。事实上，Take Two曾经在运作过程中对EA提出过在4月30日（《横行霸道4》正式发售的第二天）商讨收购事宜的建议，但EA并没有采纳。EA也想在尽量“便宜”的时候将Take Two收入囊中，一旦《横行霸道4》发售，在媒体们公布了这款游戏的销售数字后，Take Two股价上升的可能性是非常高的，到那时，EA就不得不花更多的钱来达到自己的目的了。

目前，EA从Take Two股东手中强行收购股票的运作还在继续。EA最初发表的收购时限是4月11日，后来又延长到了4月18日，至本期截稿时为止，这场拉锯战还没有最终的结果。EA如此强调收购的“时限”，就是为了赶在《横行霸道4》发售前解决一切。从目前的对应上看，究竟Take Two是“完全没有被收购的打算”还是“有意向商谈，只是不满意价格”还不甚明了，但不管怎样，在4月底之前，Take Two必须要做出最后的决断了。

游戏业界的局势变革

到这篇文章发表时，EA收购Take Two一事很可能已经有了正式的结果。那么，如果EA成功完成了对Take Two的收购，又将为当前的北美游戏格局带来哪些影响呢？



首先，如果EA真的将著名厂商Take Two纳入麾下，“全球最大游戏发行商”的宝座无疑可以成功夺回。无论怎么说，如果能接管堪称业界奇迹的《横行霸道》系列，EA的品牌实力确实将达到难以阻挡的地步。想对抗Activision Blizzard，很难再找到像《横行霸道》这样强力而且又恰好在适当时机出现的砝码了。

其次，EA将在很大市场范围内实现体育类游戏的大一统。EA原本就是体育类游戏大厂，如果2K Games的游戏也统统收归EA名下，今后除了SCE和微软等自家拥有游戏硬件的厂商外，将很难有厂商在体育游戏上和EA抗衡。换句话说，玩家们手中的体育游戏将大多数都带有EA的商标。

最后，还有一个很可能出现的影响就是，EA会对Take Two原有的事业及部门进行重新整合，并大量进行裁员。原本不同的公司统一管理后，部门和人员必然出现重复，因此在大型企业收购活动后，这样的情况是非常普通的。而现在玩家们担心的是，Take Two已经公布的开发计划会不会被取消。

可以说，欧美游戏商圈近年来正在走着一条“好莱坞化”的路线。大型厂商之间相互“合体”，在越来越多的具体领域中显示出垄断的趋势。开发与发行商的大型化在产品成本控制及推出稳定性方面会带来一些好处，但对于游戏软件制作这种在小规模制作中诞生，靠创作者的灵感起家的娱乐形式来说，巨头们的模式化经营是否会影响市场活力，现在还是一件很难说的事。游戏软件市场今后将如何发展，厂商们还要在动向中逐步摸清才行。



业界的声音
——见证时代的变迁

每年四月前后是游戏企业财年结算的时候，各厂商在这个时期的信息也相当多。应该说，2008年初是游戏业界局势发生显著变化的时期。一方面，游戏企业之间吸收合并的事件此起彼伏，很多领域中的势力将重新划分；另一方面，游戏形式也出现了新的动向，网络游戏在某些地区呈现市场交替的局面，日本的街机市场则出现整体缩小的迹象，很多厂商都为此采取了新的举措。

游戏开发呼唤技术的联合 技术复杂化是合作的主因



名越稔洋
Nagoshi Toshihiro
日本著名游戏制作人，SEGA R&D制作主任。

“在如今的游戏开发中，技术的复杂化和分工的多样化引发了很多问题，当然，这也可以说是游戏制作人的宿命。对于我们游戏开发的现场来说，最大的宿命就是‘制作有趣的游戏’本身，如何使用时间以及如何集中在开发作业上是最关键的因素。也就是说，整顿出具有良好效率的作业环境，是使做出的东西变得有趣的必要程序。对于在本次开发中获得了很大帮助这件事上，我衷心表示感谢。”

——日前，在关于PS3游戏《龙如·见参》的一次座谈会上，《龙如》系列总制作人名越稔洋接受了记者的采访。当谈及在《龙如·见参》开发中和中间件厂商CRI进行合作的事时，名越说出了上面的话。

CRI的全称是CSK综合研究所（CSK Research Institute），是日本一家专门研制及生产软件开发用中间件的厂商。《龙如·见参》在开发中总共使用了“CRI Audio”“CRI ADX”和“CRI Sofdec”三款CRI推出的中间件。《龙如·见参》的开发始动于2006年11月，发售于2008年3月，总共只用了一年多一点的时间，作为一款PS3的原创游戏来说，这样的开发速度足以令人惊叹。从开发组成员透露的信息中可以得知，这款游戏开发时间的短缩与使用“中间件”有很大关系。游戏开发需要使用游戏开发机，但硬件方提供给软件商的开发机非常有限，无法配备给每个开发人员。此时，能够同时在开发机和PC上运行的中间件可以在开发机材较少的情况下保证开发效率。

如今，游戏开发工作变得越来越复杂，厂商之间的相互协作成了主要的开发方式之一，中间件等工具开始受到软件商们的重点关注。新世代游戏开发的高效模式，还要在长期的摸索中逐渐形成。

游戏创作需要灵感与激情 独特的感受是成功的基础



原田雅子
Harada Masako
音乐游戏开发公司iNiS董事长兼社长。

“人们的心里都会存在一些小的‘思念’，即使它非常小，也会像音乐一样超越国界，传达到其他人的心中。我们正是带着这样的愿望，才决定了现在的公司名称。游戏也是一样，首先有了输入，然后产生一定的变数，最后再输出形成反馈。其中，思考‘变数’最为辛苦，必须在其中搭载各种各样的创意才能完成。但是，从游戏中获得意想不到的反馈时，人们才会感动。触动人们的心并让人们觉得感动，这才是娱乐的本质。”

——日本游戏开发公司iNiS于4月初在东京召开了公司说明会，iNiS董事长兼社长原田雅子在会上用这段带有艺术家气质的发言总结了公司今后的开发宗旨。

iNiS是曾经为NDS开发过《押忍！奋斗！应援团》系列的游戏开发公司，开发内容以音乐游戏为主。除了在NDS上获得好评的《押忍！奋斗！应援团》系列外，iNiS还为PSP开发过《吉他小子（Gitaroo-Man Lives）》（由KOEI公司发行）等游戏，在音乐游戏领域占有自己的一席之地。iNiS本次召开的公司说明会目的是展示公司形象并招收人才，大约100名当地学生参加了说明会，并就游戏开发公司的具体工作细节进行了询问。同时，这次说明会上还邀请专业歌手进行了现场演唱，显示出了音乐游戏公司独有的风貌。

目前，全球游戏业亟需更多有才华的设计者和开发者加入，不同的游戏厂商也都本着不同的宗旨吸收新的制作力量。很多著名游戏公司近期招收新人时，都将“灵感”与“创意”当作重要的选拔标准，这和现在游戏业正在寻求新的产业增长点，从传统中追求突破的大环境相符合。INiS此次召开的这种带有一点艺术家浪漫气质的说明会虽然显得有些特殊，但也表现了游戏厂商们对个性化发展的追求。在游戏这种兼具文化与商业特质的领域中，能否不断通过招收有才能的新人来输入新鲜血液，是保持产业活力与发展延续性的关键所在。

网络改变游戏形式的面貌 传统娱乐融合进现代技术



木村良郎
Kimuro Yoshio
XING卡拉OK软件事业部部长兼总制作人。

“迄今为止。已经有很多厂商在游戏机上进行过卡拉OK的尝试，但没有一家成功。这其中的一个要因就是网络还不普及，厂商提供的歌曲数量过于有限。由于Wii Ware的登场，以前卡拉OK软件所抱有的问题解决了。我们是专门的卡拉OK开发商，非常注重音质，因此在制作中对制作人员进行了总动员，实现了近似专门卡拉OK机的音响水平。服务开始时，我们将准备2万首歌曲，这个数字相当于XING从1992年到2000年积累的全部歌曲的数量。可以说，大家想唱的歌曲已经全部网罗在内了。”

——日本卡拉OK大厂XING近日与HUDSON共同宣布，将在Wii上推出卡拉OK歌曲软件《卡拉OK JOYSOUND Wii》。在发表会上，XING卡拉OK软件事业部部长兼总制作人木村良郎进行了上面的阐述。

《卡拉OK JOYSOUND Wii》共分成制品版和Wii Ware下载版两种版本，XING负责Wii Ware版的发行，而



HUDSON负责制品版的发行。这款软件在制作上有意识地与Wii Ware进行了联动，网络服务采取包月制，参加这项服务的日本玩家可以从2万首乐曲中自由选择歌曲进行卡拉OK演唱。据木村介绍，任天堂构筑Wii Ware网络服务的消息是于2007年春传到XING的。XING原本准备自行在Wii Ware上开发并推出卡拉OK相关的软件及服务，但由于在制品软件和配套麦克风周边的发行上存在问题，再加上HUDSON的合作邀请，最终决定了共同发行的推出形式。

XING和HUDSON本次推出的服务可以看成是Wii所提倡的“新型游戏娱乐”的又一种表现形式。如今，随着游戏网络的活性化，各种娱乐形式开始和传统电子游戏相融合，特别是在Wii上，多元化的倾向尤其明显。在各硬件厂商的游戏网络逐步构筑完善之后，游戏市场上将多出很多原先不为人们所注意的商机，能否在当前的局面中发现新的增长点，将是游戏公司们在新世代中寻找到新的立足点，并顺利发展的关键。

厂商应时刻注意社会责任 让公众放心是发展的保证



岩田聪
Iwata Satoru
任天堂总帅，全世界注目的著名游戏人。

“CSR的意义在于让企业思考如何对社会与地球环境尽到责任。而对于我们这种以娱乐为职业的人来说，这是一项‘让所有与任天堂相关的人全都展露笑容的活动’。‘所有与任天堂相关的人’当然包括广大顾客，但如果不首先让我们的员工展露笑容，商品就无法问世，如果公司不能得到发展，股东们脸上的笑容也会消失。想让公司顺利成长，我们必须让从开发到销售中与我们合作的所有客户全都笑起来。同时，为了让我们居住的世界能够顺利面向未来，延续到子孙之世，我们也必须充分重视社会与地球环境来展开活动。”

——今年4月2日，任天堂在自己的官方网站上公布了CSR（Corporate Social Responsibility，企业社会责任）报告书，岩田聪社长在报告书中亲自作出了上面的阐述。

任天堂公开发表CSR报告书，这还是其历史上的第一次。从去年年底到今年年初，国际环境保护团体绿色和平组织（Greenpeace）连续在其企业环境监控报告中给予任天堂公司非常低的评价，并公开指责任天堂公司缺乏对环境的保护意识。任天堂此次提出的报告书无疑可以看成是对绿色和平组织作出的指责的正面回应。企业形象对公司发展起着非常重要的作用。在经营中如何顺利应对各方质疑，有效进行危机管理，将是企业成长的重要保障之一。

疾风流言帖

时间进入春暖花开的4月，在上个月的大作狂潮冲击下不管是厂商还是玩家都已经目不暇接，优秀的游戏大作一个接一个，无论是谁都会有玩不过来的感觉，在这种游戏热季中，业界相关的种种消息同样没有闲着，各种堪称惊爆的新闻不断挑战着我们的心理承受力，也许在其中，就有你所期待已久的东西摆在你的眼前。

□责编/龙马

VOL.10

编者最近在回想一个问题，现今游戏主机的功能朝着越来越丰富的方向发展，不仅是游戏这一方面，看电影，听音乐，上网，甚至健身都已经不是什么新鲜的事情，如果游戏有天会被这个无限强化附属功能所取代，从FC时代一路玩过来的传统玩家们将何去何从？当然，现在谈这个还为时过早，还是看将来形势如何发展再做打算吧。

60G版PS3将终止维修服务



来自丹麦一家游戏零售商的消息，由于主机版本更新导致的零部件停产，在丹麦地区购入早期60G版PS3的用户，在未来一段时间后将无法再享受到主机维修等必要的售后服务。据悉，出现这种情况的原因在于老版本的60GB版PS3已经停产，新的40GB版主机在结构和零部件规格等方面与60GB版有较大差异，索尼也已经没有多余的配件用于老版本主机的维修和更换。

目前索尼官方还没有出面对此事做出表态，所以还不清楚是不是整个欧洲甚至全球其他市场的60GB版PS3的修理和售后也将终止。不过根据这家零售商的透露，索尼可能会以赠送PS3游戏的方式来补偿玩家。

可信度 50

编者按：任何事物的新老交替都是很正常的事情，40G版PS3是现在厂商销售的主流，维修等售后服务自然也会围绕之来展开工作，只不过以现在PS3的普及率来看的话，这个过程应该不会那么快。

X360游戏过多将取消向下兼容

近日微软XNA开发总经理，原微软游戏开发工作室引擎主管Chris Satchell在接受采访时透露了一些关于Xbox 360兼容性的信息。根据他的说法，Xbox 360可能今后将不会继续支持迄今为止一直兼容的上一代Xbox主机的游戏。在他的原话中说到，由于在某种程度上微软已经开始渐渐不再关注这一问题。到年底的时候，Xbox 360的向下兼容性将会被逐渐缩减。因为现在X360主机已经有了那么多属于自己的游戏，所以兼容XBOX游戏已经变得越来越没有意义。"

目前还不清楚这种失去向下兼容支持将会以什么样的方式来实现。



可信度 40

编者按：与PS3的40G版本为了缩减成本一样，X360如果取消向下兼容也多半是为了成本考虑，因为不会有人会由于钱多而发愁，主机之于游戏也是同样，不过这种减缩估计也只会在下一版本X360主机来实现，或者厂商不再支持上代主机的老游戏下载等服务。

北美PS3玩家群正在流失？

华盛顿dbTechno根据IGN举办的最近一次民意调查中得出结论，玩家对于即将在PS3与X360平台同时发售的美式动作游戏大作《GTA4》的平台选择上，更倾向于X360版本。

现在业界与玩家们的目光都投入到了这款在欧美地区红得发紫的系列大作动向中来，在这次民意调查中共有大约18000名玩家发表了他们的意见，其中64%的玩家表示会购买X360版本，对比表示选择PS3的玩家比率占有压倒性的优势。而如果这次调查的结果真实反映到实际的销售数字的话，PS3版的《GTA4》情况将会变得相当尴尬。



可信度 20

编者按：《GTA4》是典型的美式游戏，X360是美国人出的主机，单从这一点来看并不能得出什么值得信服的结论。

PSP将会有十年生命期

PSP在2005年3月发售2年半后推出了新版的2000机型，而这种以改良主机性能来提高其生命周期的方式似乎让官方尝到了甜头。近日索尼PSP市场经理John Koller在接受媒体采访时表示，索尼的目标是让PSP这台主机拥有十年以上的生命周期，而方式绝不会是让其本身一成不变，而是会根据大众口味来调整并衍生出下一代产品，及通过固件升级来增添新特色和新功能以满足顾客所需，PSP仍然是一个以游戏为重心并结合了多种功能的，强大的便携游戏设备。其言下之意即为PSP在将来会不断更新主机硬件以延续其生命周期，像现在的PSP2000一样，3000，4000离我们并不遥远。



可信度 30

编者按：PSP经过了2000的“瘦身运动”，但如果真要达到十年的生命期，以当前市场竞争的残酷程度而言只做出此种程度的改良是远远不够的，而一旦发生本质的进化，那就不是3000而是PSP2了。。

《战场的女神》原为X360游戏？

即将于4月24日发售的世嘉公司战略模拟游戏《战场的女神》很快就会与广大玩家见面，不过近来有来自网络上的传闻，本作在开发之初原本是预定在X360上推出的，然而之后却不知因何原因转变为了PS3独占的游戏。

有一位自称参与过《战场的女神》早期开发工作的人目前在日本游戏开发者博客上透露道，本作在设计之初计划为X360版，但没过多久世嘉方面就决定把对应平台转移到PS3，随后本作即以PS3独占游戏的身份被正式对外公布。不过对于世嘉方面为什么会在游戏开发途中改变平台这个关键问题上，此人对此却没有做出任何解释。



可信度 30

编者按：不管《战场的女神》曾经属于哪里，PS3上的这款备受瞩目的大作再过几天就要与玩家见面，现在再追究这种事情已经毫无意义。

刺客信条续作开发中



《刺客信条》制作团队圆满完成了开发任务。Jade被整个公司视为技巧娴熟且非常有创意的制作人，刺客信条的成功无疑会使Jade受到媒体的关注并围绕她产生一大堆话题，Yves透露到，Jade这名天才制作人目前正从事一个新项目，但目前还未到揭晓的时机。

可信度 60

编者按：《刺客信条》在去年年底引起了玩家群中的广泛好评，其中世纪的欧式文化也让众多爱好者为之陶醉，销量与口碑双丰收的优秀作品没有理由就此沉寂，虽然还没有什么实质性的情报，更加优秀的新作浮出水面几乎是顺理成章的事情。

X360版Wii Remote已着手开发

来自国外知名网站的消息，表示微软对于任天堂Wii Remote的“回应方案”已于去年夏季八月启动，该专案由曾为任天堂第二方(著名作品：SNES大金刚、360 PDZ/Kameo等)后被微软收购的Rare工作室负责研发。

这支微软与业界其他电子硬件供应商合作开发的动态感应控制器，目前的试作版与Wiimote最大的不同在于少了可供连接另一控制手把(等同Wii Nunchunk)。假若该专案最终得以投入市场，最终设计仍可能有所改变。360版的“动态控制器”有四个按钮、一个类比杆(analog stick)与麦克风，功能上与任天堂Wiimote无显著差异。与Live 摄影机的连动也在专案规划内容中。

微软对于动态控制器的企图不仅在于“回应任天堂的Wii Remote”，业界消息称微软希望诸如Halo/Gears等传统游戏也能结合 动态控制。当微软认为他们可藉由此款新控制器在功能上全面与Wii同等，便能让第三厂便利地将Wii游戏移植至360平台。

Rare也向任天堂Wii的avatar功能Mii 所借鉴。微软的版本相比Mii在细节上占优(有四肢与躯干的明显区别)，以所有连动新款控制器的游戏将可让玩家制作符合游戏的人像。该人像将与Xbox Live帐户连接，不与控制器绑定。尽管Rare目前在有些地方遭遇了开发困难，微软仍会在今年末向世人揭示微软的“动态控制器”方案。

当“匿名业界来源”向mtv公布此等细节时，其他业界开发者仅保守地向mtv表示“微软的动态控制器开发企划正在进行中”。匿名来源表示已经有部分开发者收到新控制器的开发套件。



可信度 20

编者按：模仿谁都会，但模仿出的东西只有硬件是不够的，因为优秀的创意是模仿不来的，即使真的推出，其前途也不容乐观。

研究机构得出结论 沉迷游戏会得自闭症

虽然闲暇时玩玩游戏并没有什么不对，但是根据心理学研究人员John Charlton博士和Ian Danforth的研究结果证实，电脑游戏上瘾者和阿斯珀格氏久合症（Asperger Syndrome）在某些方面存在惊人的相似之处。

阿斯珀格氏久合症是奥地利儿科医生Hans Asperger在1944年发现并命名的一种类似自闭症的病症，他描述患上这种病的人会缺乏沟通能力，心理与行动表现不能同步，并可能表现出肢体笨拙等症状。在五十年后的90年代，这种心理疾病才得到了应有的重视。Charlton和Danforth对391名电脑游戏玩家进行了问卷调查，其中86％的游戏玩家为男性，调查内容主要是成瘾性与人的性格方面的联系，调查发现，玩游戏成瘾的玩家与阿斯珀格氏久合症存在以下共同点：神经质，性格内向，缺乏与人的沟通能力。不过研究人员表示，他们并非把这些游戏玩家归为真正的阿斯珀格氏久合症患者，而只是说明他们之间有着许多相似之处。



可信度 40

编者按：任何事过度都会有害，吃饭吃多了会撑着，睡觉睡过头会觉得头晕，更何况是游戏这种娱乐活动，控制得好不好都在于人的自制能力，而且这并非在于游戏本身，与社会接触太少导致自我封闭才会患所谓的自闭症。

“裸眼”三维异军突起 立体视频模式即将实现

在一块巨大的电视显示屏前，观看者不用佩戴任何辅助设备，“裸眼”便可看到三维立体的影视效果。这是北京超多维科技有限公司（下称超多维）开发的superD立体显示技术。

“从大屏幕显示到电视机，再到电脑显示器，甚至掌上移动终端的显示屏，未来都将陆续使用立体显示技术。”超多维公司有关人士在接受记者采访时回答，立体显示是行业的发展趋势，而该公司的superD立体显示技术，他表示“目前已在技术上取得突破，产品已成功进入科研院校、博物馆等市场”。

一位业内人士表示，目前立体显示在国内甚至全球都还处于起步阶段，面临三维内容尚未普及和价格昂贵等产业化难题。但尽管如此，超多维公司规划的立体显示产业远景，还是获得了资本的看好。超多维公司有关人士说。据介绍，早在电视机诞生之初，传统电视机厂商对3D立体成像的研究就有所涉足。截至目前，市场上的立体显示技术主要有两种呈 现形式——立体影院和家用立体电视。尽管放置场所不同，但这两者均有一个共同点，即观看者必须佩戴特制的“立体眼镜”，方能看到立体成像效果。



据悉，该技术主要是通过在液晶显示屏内加入特殊的膜，通过在水平方向上改变光线的传输方向来为双眼提供有细微差异的透视图像，利用两眼视差实现立体效果。利用superD的“裸眼”立体显示技术，显示设备的区域限制将不复存在，传播范围也因此拓展。以此为契机，视频游戏界梦想已久的真三维立体游戏模式也许在不久的将来就会因此得到实现。

可信度 30

编者按：虽说高科技产生技术的革命，昨天不可想象的事情也许明天就会堂堂正正的摆放在你面前让你无话可说，不过这种三维立体体验在业内也传了一部又一部，几乎没有一种最后得以成功实现的，虽然吹得天花乱坠，但要想使人信服还是要有实打实的东西才能证明他们的伟大。当然， 此种对于新科技的研究是值得肯定的，或许未来真三维的游戏模式就会由此得到灵感。

传统游戏机将被网络化取代

对于现如今的游戏产业来说，功能的多样化无疑成为了一个共同的主题。PSP已经可以用来打电话，X360和PS3则各自瞄准了数字视频业务，Wii被宣传成健身减肥的法宝，就连NDS也在接连不断地增加博物馆、游乐园、体育馆等公共设施的导游功能。现在，一位曾经在游戏产业举足轻重的重量级人物表示，类似以上这种功能的多样化和技术上的融合将成为未来5–10年内的主流，而传统意义上的游戏主机将会逐渐退出历史的舞台。

微软前欧洲娱乐业务高级副总裁Sandy Duncan表示，在未来5到10年，大众的电视机下面还会摆着一台游戏机，所有这些都将被提供各种虚拟内容的网络服务供应商所取代。”



可信度 10

编者按：游戏机就是游戏机，游戏始终是这种娱乐机器的唯一重点，如果没有了游戏，那游戏机将不能称之为游戏机了。

《GT赛车5》曾经遭遇险境

山内一典近日在采访中谈到，《GT5 序章》中伦敦赛道的逼真程度在玩家当中有着极高的口碑，而这条对城市刻画细致入微的赛道花费了制作团队很多时间和精力，为了制作伦敦场景，Polyphony小组在伦敦住了两个星期。在该地区及周围到处拍照记录，并对公路进行实地测量。还驾驶直升机航拍，录制纪录片，甚至与阻碍镜头的双层巴士做过激烈较量。而更为惊险的，还是在05年7月7日的早上，伦敦街道遭到恐怖分子 的汽车炸弹袭击，当时制作组正在街道上做外景拍摄工作，爆炸发生后，小组马上集合准备返回。当在清点人数的时候发现人少了一个，不管怎么数都找不到人。虽然最后这人总算是有惊无险地走路回到了宾馆，但是整个过程事后回想起来仍然让人提心吊胆。山内一典随后笑着对记者说道，虽然开发过程很辛苦，但他们精益求精的制作方针不会改变，当加入了天气效果和比《序章》更充足的光影效果后，玩家们将会看到真正的1080p和每秒60帧的完美《GT赛车5》。



可信度 40

编者按：对于山内一典这个完美主义者来说，不管遇到什么困难，都不会影响到《GT赛车5》的游戏素质，对于玩家们来说除了期待就还是期待了。

最期待TOP20

这两天查看了一下最新的各大主机硬件销量情况，结果如下：Wii全球总销量2357万（日本571万、美国1025万、其它地区760万）；XBOX360全球总销量1812万（日本60万、美国1144万、其它地区609万）；PS3全球总销量1158万（日本204万、美国453万、其它地区502万）；NDS全球总销量6963万（日本2246万、美国2190万、其它地区2527万）；PSP全球总销量3265万（日本882万、美国1228万、其它地区1154万）。通过以上数据大家可以对目前的状况有个直观了解了。

2008年第12期（统计时间2008年3月28日—2008年4月10日）本期截至统计日期共收到有效选票678张

1 大蛇无双 魔王再临

■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2008.4.3 ■7140日元



新角色孙悟空被设定为一位追求成为天上天下第一强者的神仙，并为此向其他强者发起挑战。本作中孙悟空的攻击方式是伸缩自如的如意棒和仙术。

381票

2 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008.6.12 ■8800日元



本作的游戏封面最近也已经正式公开，就是一整张老年SNAKE的脸占据了游戏的整个封面，可以说是一张超级大特写。

376票

3 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



今年将会有大量关于角色和召唤兽的新信息公布，而本作关键词"科库恩"和"法尔希"之间令人意想不到的内在联系也将被初次提及。

354票

4 街头霸王4

■ARC ■CAPCOM ■格斗游戏 ■2008年7月 ■价格未定

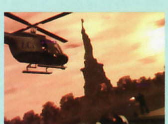


新角色埃尔佛鲁特是一位使用墨西哥摔跤术来进行战斗的力量型战士，在设定上其是一位追求料理真谛的厨师，但烹饪水平却一般。

351票

5 横行霸道4

■PS3 ■ROCKSTARS ■动作冒险 ■2008.4.29 ■59.99美元



本作中甚至还加入了酒后驾车的概念，而脱衣舞俱乐部和各种酒吧也将以相当逼真的形象在游戏中出现。

347票

6 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



目前克里斯究竟为何会被派往这个充满混乱的地区，又是授命来完成什么样的任务，这两点依然是个谜。

339票

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	XBOX360	古墓丽影・地下世界	EIDOS	2008年预定
8	XBOX360	忍者外传2	TECMO	发售日未定
9	PSP	最终幻想・纷争	SQUARE・ENIX	2008年预定
10	PSP	超级机器人大战A	BANPRESTO	2008.6.19
11	NDS	火炎纹章DS	任天堂	2008年预定
12	NDS	勇者斗恶龙9・星空的守望者	SQUARE・ENIX	2008年预定
13	NDS	无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	2008.5.29
14	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008年冬
15	PSP	梦幻之星Portable	SEGA	2008年预定
16	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008年预定
17	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
18	NDS	灵魂能力4	NBGI	2008.6.24
19	NDS	蓝龙PLUS	MISTWALKER	发售日未定
20	PS3	白骑士物语	LEVEL-5	发售日未定

CHECK! 掌机游戏数量逐渐增加

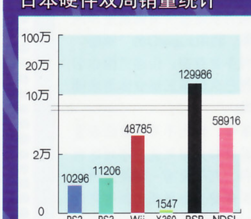


由于已经发售的缘故，《怪物猎人P2G》和《忍者外传龙剑》均已从本期待榜撤出，比较有意思的就是新上榜的两款游戏也对应的分别是PSP上的《梦幻之星Portable》与NDS上的《无限开拓者 超级机器人大战OG传奇》，掌机上的游戏在本期待榜上的比例如今开始越来越高了。后者的游戏类型突然变成了RPG，比较引人注目的是本作加入了语音，而动画版中的相关声优也将继续为本作配音。作为OG系的传统，本作追加了部分新角色。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

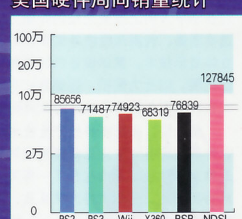
这期日本市场方面，除了NDSL和PSP这两台掌机之外，其余主机的销量都有较小幅度的下降。之所以出现这种情况，主要是因为日本市场家用主机方面近期缺乏大作的刺激，而掌机方面则是大作不断，特别是PSP上，更是在3月份发生了软件的井喷，特别是MHP2这样的超级大作的发售，这就直接导致了PSP在日本的硬件销量接连飙升，说实话，原本预期的销量甚至比这个应该还要更高一些的。美国市场方面的表现就比较有意思了，与上期数据相比较，你就会发现这期销量上涨的都是PS系的主机，包括PS2、PS3以及PSP，而其余主机的销量都有不同程度的下降。PS系主机近期也有不少新游戏发售并且上榜，不过Wii上的《任天堂全明星大乱斗》在美国卖得那么火，对Wii主机的销量促进却似乎并不是特别明显。而XBOX360虽然近期大作不少，主机销量不但没涨，反而有微幅下降。

日本硬件双周销量统计



本期统计时间2008.3.24—2008.3.30

美国硬件周间销量统计



本期统计时间2008.3.23—2008.3.29

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	397
02	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2008.3.27	389
03	PSP	战神·奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	376
04	PSP	核心危机 最终幻想7	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	364
05	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2007.2.22	340
06	PSP	怪物猎人P2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	338
07	NDS	忍者外传 龙剑	TECMO	动作游戏	2006.3.20	316
08	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	305
09	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	301
10	PS2	大蛇无双	KOEI	动作过关	2007.3.21	287
11	NDS	灵光守护者	任天堂	动作角色扮演	2008.2.28	263
12	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	248
13	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	239
14	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	动作冒险	2008.1.31	226
15	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.3.21	217

CHECK! MHP再次带动联机热

本期上榜的两款作品分别是PSP上的《怪物猎人P2G》与NDS上的《忍者外传 龙剑》，前者在日本的销量相当优秀，相信再过一周就能突破百万了，而且该系列在我国也同样有着相当数量的玩家，此次能够得到这么多投票就是一个证明。后者虽然在日本的销量惨淡，但是仍然还是有许多玩家玩儿，本作素质也确实不错。



↑《怪物猎人P2G》是如今编辑部里最为流行的游戏。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	超热血高校国夫君躲避球部（日版）	ATLUS	71477
2位	蜡笔小新：呼风唤雨电影乐园大活剧（日版）	BANPRESTO	69586
3位	忍者外传 龙剑（美版）	TECMO	69111
4位	机动战士高达00（日版）	BANDAI	63014
5位	结界师 黑芒楼来袭（日版）	BANDAI	56653
6位	口袋妖怪 守护者2（日版）	任天堂	54400
7位	机器猫：大雄和绿巨人传DS（日版）	SEGA	53752
8位	魂斗罗 双雄战魂（日版）	KONAMI	46170
9位	简单系列第35卷：原始人（日版）	D3 PUBLISHER	45552
10位	番外王魂（日版）	财宝	45235

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	697448
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	648795
3位	马里奥聚会DS	任天堂	593895
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	579571
5位	马里奥&索尼克 AT 北京奥运会	任天堂	570499
6位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	520634
7位	马里奥赛车DS	任天堂	494833
8位	超级马里奥64DS	任天堂	482557
9位	新超级马里奥兄弟	任天堂	482389
10位	料理妈妈2	TAITO	470903

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	怪物猎人·携带版 2ND G（日版）	CAPCOM	166642
2位	怪物猎人·携带版 2ND G（汉化版）	CAPCOM	114681
3位	大蛇无双（中文版）	KOEI	49686
4位	福特拉力越野赛（欧版）	XPLOSIV	23947
5位	铁拳 暗之复苏 Ver2.0 版（欧版）	NAMCO	22652
6位	核心危机 最终幻想7（美版）	SQUARE·ENIX	21231
7位	极品飞车11职业街头赛（日版）	EA	16324
8位	炸弹人乐园–携带版（欧版）	HUDSON	13909
9位	合金装备 掌上行动 加强版（欧版）	KONAMI	12250
10位	极速房车赛3 挑战 最终修正（欧版）	codemasters	9289

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	核心危机 最终幻想7	SQUARE·ENIX	999040
2位	PATAPON!	SCE	653709
3位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE·ENIX	594804
4位	寂静岭 起源	KONAMI	551915
5位	合金装备 掌上行动	KONAMI	545769
6位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	539357
7位	龙珠Z：真武道会2	NBGI	516838
8位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	490777
9位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	490175
10位	胜利11人2008	KONAMI	475552

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.3.17–2008.3.30

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	PSP	怪物猎人P2G	SEGA	2008.3.27
2位	NDS	口袋妖怪战队 融合	任天堂	2008.3.20
3位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
4位	Wii	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	2008.1.31
5位	NDS	模拟城市DS2	EA	2008.3.19
6位	PS3	装甲核心 答案	FROM SOFTWARE	2008.3.19
7位	NDS	蜡笔小新：呼风唤雨电影乐园大活剧	BANPRESTO	2008.3.13
8位	NDS	DS美文字训练	任天堂	2008.3.13
9位	PSP	复活传说	NBGI	2008.3.19
10位	NDS	时空洞穴 寻找被夺走的过去	KONAMI	2008.3.19

CHECK! 怪物猎人锐不可当

受到无数PSP玩家期待的大作《怪物猎人P2G》终于在3月27日发售，首周销量就达到了88万多份，比前作《怪物猎人P2》首周70.5万份的销量还要高出不少，本系列如今已经成为了PSP上真正的王牌作品。

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.3.23–2008.3.29

美国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	2008.3.9
2位	PSP	核心危机·最终幻想7	SQUARE ENIX	2008.3.24
3位	XBOX360	彩虹六号 维加斯2	UBI SOFT	2008.3.18
4位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
5位	XBOX360	黑暗地带	D3PUBLISHE	2008.3.25
6位	XBOX360	使命召唤4·现代战争	ACTIVISION	2007.11.5
7位	PS2	火影忍者 究级英雄3	NBGI	2008.3.25
8位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
9位	Wii	吉他英雄3 摇滚传奇	ACTIVISION	2007.10.28
10位	PS3	彩虹六号 维加斯2	UBI SOFT	2008.3.18

CHECK! 大乱斗热战美国

Wii上的《任天堂全明星大乱斗X》自从在美国发售之后就获得了相当的好评，自3月9号发售3周以来在美国的累计销量已经接近220万份。多平台发售的《彩虹六号 维加斯2》也取得了挺不错的销量。

CHECK! PSP新作精彩纷呈

最近两周NDS平台仍然没有震撼性的大作出现，但值得一玩的游戏倒有不少。《超热血高校国夫躲避球DS》、《忍者外传 龙剑》、《番外王魂》、《模拟城市DS 2》以及《伊苏》系列的两部，都是口碑非常好的佳作，并且这些游戏类型多样，相信可以满足绝大多数NDS玩家的需求了。

PSP方面的情况却截然相反。《怪物猎人·携带版 2ND G》引发了疯狂的销售热潮，首周即破百万销量，根据万宇在线的统计数字，网络关注度方面也是成绩斐然。



本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年3月16日至3月31日。



是现实？还是梦？

是虚构 是真实

人们极消沉

世界化为废墟

逢魔遮蔽天空

本作的主题是“声音”与“谜题”，本作是史艾公司今年夏季送给玩家的礼物，让拥有NDS主机的玩家开动脑筋，在解谜中不知不觉地度过炎炎夏日。雷顿教授系列在NDS主机上取得了巨大的成功，让玩家对解谜类游戏有了新的认识，希望本作能把解谜要素与角色扮演完美融合，让玩家感受到王者的实力！

时光消失世界惊变——





NDS	本刊译名：西格玛和声			CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	2008年夏	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

本作主人公黑上西格玛每日度过着平淡枯燥的学生生活，一成不变的生活使主人公并没有任何冲动的想法，每日都是重复着前一天的生活。然而平稳的生活却突然发生了改变，世界突然成为荒废的空间，这是因为有人偷偷改变了过去，主人公的生活也随之改变。本作是以废墟化的世界为舞台，随着玩家的解谜世界逐渐恢复原来的面貌，是一款新感觉的推理冒险角色扮演游戏。推理冒险一直是游戏业中流行的主题之一，名侦探柯南动画和游戏都能人气超群，冒险推理功不可没；角色扮演则是玩家最喜爱的游戏类型之一，史艾更是制作角色扮演游戏的王牌厂商，这次将冒险推理与角色扮演合二为一，一定会给玩家带来全新的感觉。本次报道为玩家介绍基本的游戏系统和主人公情报，并为玩家带来制作人专访。



悄然奏响完全新作的美妙旋律
史艾制作人揭密新作个性
——开发者访谈

与《Sigma Harmonics》开发小组直接交流！探求挑战史艾公司作品中罕见的世界设定的理由、目前还未彻底公开的战斗系统、主人公的成长要素等游戏重点！



↑中央：北濑佳范，游戏制作人。左：千叶广树，制作监督。右：仲秋勇作，主人公人设制作。

日式风格的神秘事件 魅力四射的妖异主人公

——请简单介绍一下《Sigma Harmonics》的企划发端和制作理念吧

北濑佳范■本作的主要制作成员为开发《FFVII地狱犬挽歌》的成员。那部作品因为是对应网络类型的游戏，发售后半年一直在运营中，为数不少的开发成员都留了下来。在游戏运营的同时，开发成员们都在考虑着"下一企划怎么做呢？"以此为契机，最终决定开发本款作品。

千叶广树■在完成《FFVII地狱犬挽歌》后，我一直在考虑着下一部作品的制作。由于我非常喜欢《FFVII地狱犬挽歌》，因此想到制作一款以仲秋先生的插画为主的作品，于是我立即找仲秋先生商量，他也非常支持我！

仲秋勇作■呵呵，确实是啊！不过在当时已经开始了《FFVII核心危机》的制作……

北濑佳范■《FFVII地狱犬挽歌》之后立即被《FFVII核心危机》借走，而且一直是辅助主人公人设，接下来在本作中终于再次爆发！

——作品的类型是冒险吗？

千叶广树■虽然冒险色彩比较强烈，但也可以说是角色扮演游戏。可以说本作是将冒险和角色扮演两个类型的乐趣融合，新类型的挑战作品！

——本作最初准备登陆NDS主机平台吗？

千叶广树■对。原本我从小就很喜欢神秘事件，读过横沟正史和江户川乱步的作品。决定本作以杀人事件等推理要素为主题后，觉得如果能像读书一样进行游戏感觉一定会很棒！而NDS主机则正好符合要求！

——《Sigma Harmonics》题目有什么意义吗？

千叶广树■"Sigma"这个词自身在剧本中有很大的意义，但是目前还不能多说！只能透露它与本作的主题"音"有很大的关系。

北濑佳范■Harmonics是仲秋先生从以音为主题的剧本中思考而得。

仲秋勇作■本来主题就与音乐紧密相连，在构想题目时找到的关键词则是Harmonics。意为"倍音"，并且与剧本密切相关，其他的就不能再深说了！

——LOGO的造型有什么意义吗？

仲秋勇作■"Σ"是希腊字母Sigma，周围的圆圈是表示"倍音"的演奏记号。这个记号与表盘相符构成了游戏的LOGO。在"倍音"正中描绘的则是本作的舞台黑上之馆。

——故事是怎样展开的？

千叶广树■因为过去的事件导致历史改变，时间沉睡时解开事件之谜。在这里准备了许多事件、道具等等便于故事的展开，一句话是说不清楚的，总之是非常复杂的故事！

——时代设定和游戏氛围感觉与以往史艾作品中都没有过啊！

千叶广树■受到横沟正史和江户川乱步作品的影响，觉得以他们作品中描绘的时代为背景，制作的角色扮演游戏一定很有意思！

北濑佳范■不久之前的昭和三十年代到四十年代，他们的作品在日本很流行。游戏故事的起点也与那个时代接近，算是令人怀念的时代吧。不过，游戏最终与现实中的日本和东京还是有些不同，成为平行世界那样的异世界。

——仲秋先生的主人公看起来强调了独特的世界设定。

仲秋勇作■在意识中的关键词是"神秘"与"声音"，而且更重要的是要有一点点妖异的感觉。

——原来如此，下面请说一下主人公西格玛的人设理念吧！

仲秋勇作■首先是新的题目，因此尽量要与史艾的其他作品区分开。最初考虑西格玛不戴眼镜，加入年少天真的印象，不过感觉给人的印象比较弱。为了让他更为飒爽，为他加上了眼镜，增添了肌肉。他手中的指挥棒是在这个世界里，拥有音使这一特殊能力的人才能使用的武器。用它来操纵声音和时间。

推理与战斗紧密相连 游戏世界的全新尝试

——请讲一下推理部分的系统。

千叶广树■不单是对话选择，输入密码什么的，还要尝试新的系统，并且要对应NDS主机的独特触摸机能。故事按章节划分，每章都会发生杀人等凄惨的事件，对此事件进行推理，目的则是解决这一事件。不过，解决了杀人事件后，过去发生改变这一杀人事件不再存在，但会出现新的杀人事件。任何事件登场的人物基本相同，但事件的概要和谜题提示等则完全不同。

北濑佳范■以往的推理型作品中，犯人、事件等答案是规定的。很多种选择使玩家经常会与正确答案擦肩而过，这实在是很麻烦！因此希望最终的选择不再是输入犯人姓名，因此本作利用刻音和棋盘一样的东西进行解谜，答案自身也有变化。

千叶广树■可以随意镶入刻音，只出现这种情况下的答案。而且这与逢魔的战斗也密切相关。

——逢魔与事件有什么关联吗？

千叶广树■逢魔的存在会给予过去人类的思考、感情等恶影响，并导致他们暴走。西格玛在解谜时，遭遇逢魔并将其消灭，这一行动可以防止杀人事件的发生。

——可是看了战斗画面后，只有内恩一人在战斗啊！

千叶广树■基本的战斗由内恩完成，西格玛在后方负责下达指示。内恩可以让神附体进行战斗，并在此时进入无意识状态，不能控制自己的行动。而玩家此时扮演的则是西格玛，用音乐演奏的方式指引内恩的战斗。

——BOSS类敌人也会登场吗？

千叶广树■对啊！实际上游戏中的BOSS与刚才说的推理系统紧密相关。虽然现在还不能细说，但却可以明确告诉大家，BOSS与推理一样都有灵活性。因为会受到推理的内容影响，认真推理或者是一气解决，有多种类游戏方式。根据玩家的推理方法不同，游戏的感觉也完全不同。

——推理成立与否与故事的主线有很大的影响吗？

千叶广树■秘密！

北濑佳范■现在说的是，确实会给予BOSS影响。推理自身没有正确错误之分，只有距离真相很远的推理、很近的推理或者是中间的推理。在游戏中进行推理的玩家会明白这一点，也因为这个原因，本作是一款可以多次挑战的游戏。

——会使用麦克风等机能吗？

千叶广树■现在还没有预定。最初考虑在战斗中使用麦克风，但会使战斗过于复杂，这与游戏的制作理念不符。希望能让玩家觉得本作战斗简单但不会厌倦！

——影响战斗的要素除了主人公等级以外还有什么吗？

千叶广树■以使用式札替代战斗指令，随着故事的进行，玩家可以发现各种各样的式札，并且会增加攻击方式。

北濑佳范■式札是类似卡片的东西，可以像卡片游戏那样进行收集。

千叶广树■此外还有目前不能说的要素。

——非常期待，最后请向读者们再透露一些信息吧！

北濑佳范■推理、神秘、超越时间等理念融合的作品会为大家带来无穷乐趣，敬请期待！

千叶广树■喜爱角色扮演战斗方式的玩家，喜爱推理解谜的玩家都能得到享受，以这为目标的作品正在制作中！

仲秋勇作■魅力十足的主人公在神秘世界中演出极为精彩，千万不要错过！

百玩不厌每次游戏内容都不同 妖异神秘的主人公即将登场！



探求引诱逢魔

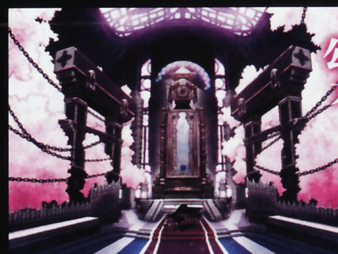
西洋风格的建筑：上方是蓝天白云，但却依然充满着神秘的气氛，使玩家产生诡异的感觉。在西洋风格的建筑中，因为过去被人改变，发生了一系列惨剧。主人公黑上西格玛与同伴月弓内恩一起，为了解开谜团，夺回正确的未来四处奔走。在探索时，主人公会与逢魔遭遇，遭遇后自动进入战斗。如果玩家在战斗中取得胜利，则会像角色扮演游戏一样取得经验值，主人公会随之成长。因为是解谜与角色扮演相结合，也许主人公会通过战斗升级学会很多有用的技能，在以后的解谜中发挥关键作用。出自角色扮演游戏王者之手，相信战斗系统一定不会让大家失望。



与逢魔一绝胜负的对决场所

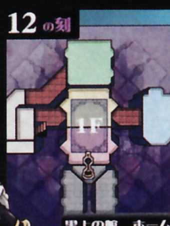
黑上之馆

黑上西格玛的家黑上之馆中惨剧蔓延，因为受到了过去改变的影响，在黑上之馆中出现了大量广阔的空地。为了找出过去改变的真实原因，为了重新使未来走上正轨，黑上西格玛和同伴一起在自己的家中搜索。玩家在游戏中一定要格外仔细，重视一切蛛丝马迹，因为真相往往隐藏在细微之处。



公馆的中心 大时钟之间

←在房间的正中央耸立着巨大的钟表，在房间中央还摆放着一架钢琴。难道在这充满幻想风格的大房间中，也曾发生了惨剧吗？





←一个屏幕用来表示场景画面，另外一个屏幕可以显示详细地图。



黑上西格玛

声音至上一切皆为音

利用自己的武器解开全部真相

仔细的探索 收集宝贵的情报！

→调查事件获得情报，探求与推理交织进行是本作的基本流程。利用触摸笔移动，仔细调查黑之馆中的每一个细微角落！

将情报视觉化的重要物品

刻音

黑上西格玛拥有超人的特殊能力，他可以从与事件相关的情报中抽取重要的声音，并将这些声音转化为可以看到的物品，该物品被称为“刻音”。得到了“刻音”后，玩家在使用搜集的情报进行真相推理时使用，逐渐解开谜团真相大白。这一系统要求玩家必须注意游戏中的收集，在黑上之馆中必须地毯式搜索，才能找到隐藏其中的关键物品得到“刻音”。如果缺少了一个“刻音”，玩家的推理则会陷入困境无法照常进行。不过玩家也不必担心自己因为马虎不能得到全部情报，由于本作是DS主机的作品，相信这些重要情报都会比较便于寻找。

每一个刻音都是开启真相的钥匙！



操控声音，可以引发奇迹的音使一族，黑上家下一任的领袖。现在还是学生，与月弓内恩一起不断训练，拥有强大的力量。头脑极为灵活，推理力极强。虽然外表文弱貌似文弱书生，但其实内心坚强，在任何窘境下，都能迅速做出判断摆脱困境。

得到散布在黑上之馆中的事件情报后，玩家可以得到“刻音”，这则是玩家进行推理判断的材料，是游戏中极为重要的物品。

玩家在移动中可以随时进行推理。在推理时让复数刻印的邻接黑色的圆牌，可以逐渐解开谜题。如果玩家配置刻印的位置不同，也许会得到不同的答案，因此玩家完全可以多次进行游戏，每次都得到不同的结局。





过去惨剧的真相？









也许是因为受到逢魔的影响，突然发生了老人死亡事件，而凶手到底是谁呢？

难道这就是所谓的过去吗？
真的可以看到全部真相吗？

惨无人道的杀人事件在过去发生

在过去被强行改变的黑上家中，连续不断地发生了一系列惨案。玩家必须一边击败逢魔，一边进行推理，逐渐解开全部谜题。





解决全部事件 取回原本的真实！

虽然不敢相信发生的一切，但黑上西格玛和月弓内恩两人依然不断努力调查，终于逐渐接近真相使未来恢复本来面目。在搜集情报的过程中，一名迷雾一般的黑衣男子出现在男主人公面前，并对黑上西格玛说道：“坚持活下去！”这是为了让黑上家族不就此消亡，还是因为其他的缘故？



月弓内恩

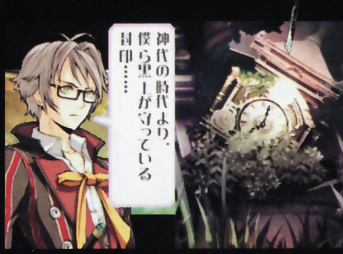
出身“札使”一族，可以使用式札这种特殊道具，让神降临到自己身上与逢魔进行战斗。从小与黑上西古玛青梅竹马，也是黑上西古玛唯一的同伴。

隐藏在真相后的邪恶

逢魔



逢魔，栖息在时之狭间的魔物。它们是超越时空的存在，在各个时代都会对人类造成不小的损害。黑上西格玛的祖先曾经将逢魔封印在黑上之馆的大钟表中……



大钟表不知道被谁破坏，也许逢魔因此突然复活！

与逢魔战斗的唯一法宝

神降之术

攻击逢魔的唯一手段，内恩的神降之术。使用这一能力进行战斗时，游戏系统会大幅进化。画面中右下表示的是内恩的式札，从目前的情报分析，内恩可以使用的式札应该有很多种类，对应不同的逢魔，女主人公可以选择使用不同的式札，让不同的神灵降临！





向连续杀人事件挑战

Story

利用人类内心的力量来召唤"仲魔"是《女神异闻录》系列独特的要素，现在系列第四作即将要与广大玩家见面了。本作与前作《女神异闻录3》相隔了2年之久，相信本作的素质一定很不错。故事的舞台设定在一个普通的小镇。这里本来是一个宁静祥和的地区，但是突然发生了怪异连续杀人事件，主人公与同伴们的战斗便由此开始。充满了青春气息的高中生们与自己的"仲魔"们一起向着谜团发起了挑战，扰乱人们生活的真正原因到底是…… □文/龙马



→如果角色的仲魔拥有攻击敌人弱点的特技，不要犹豫快快召唤吧！



←主人公是从大城市搬到稻羽市的。他住在母亲的亲戚堂岛家中。自从来到这里之后，主人公召唤"仲魔"的能力觉醒了，这也是打开异世界之门的关键所在……



高中2年级学生。在大城市中长大。但是有一天父母突然都被派到海外任职。初次来到语言不通的国度，主人公感到很不适应，于是母亲便拜托亲戚让他来到了稻羽市。在这里，他不仅经历了数次冒险和战斗，还结识了重要的伙伴。

PS2	本刊译名：女神异闻录4			CERO 審査予定
	Atlus	7329日元	2008年7月10日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未知

共同欢笑，共同烦恼，共同作战的伙伴们！

在本作中，并不是由主人公独自面对谜团和敌人，在主人公的身边还有数个伙伴，众人齐心协力一起面对敌人和以及未解之谜。在这里，我们先为您介绍两名角色，他们与主人公是八十神高校的同级学生。相信各位已经猜到了，这两人同样也是“仲魔使”，拥有各自的“仲魔”。充满个性魅力的同伴不断登场也是《女神异闻录》系列的特色之一。相信本作中除了这两人一定还有其他同伴，让我们拭目以待吧。



花村阳介

主人公的同级生，由于父母工作的原因在半年前搬到了稻羽市。父亲是市内超市的店长，阳介性格开朗，但是几乎没有可以说真心话的朋友。

阳介专用仲魔 吉莱亚



↑本作中的敌人会在迷宫中徘徊，碰上就会进入战斗。

→千枝与主人公和阳介不同，是土生土长的本地人，朋友很多。





↑千枝性格开朗，邀请主人公一起回家。

里中千枝

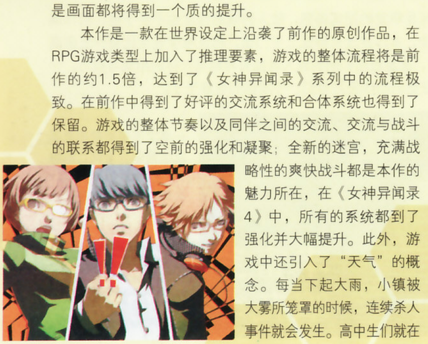
主人公的同级生，小学、中学都是在出生地度过的普通少女。典型的行动派，有些唠叨，性格比较强势，但危机时刻也会露出柔弱的一面。

千枝专用仲魔 德莫

在PS2上体验最新也是最后一作《女神异闻录》吧！

众所周知，《女神异闻录》系列是从《女神转生》系列衍生出来的作品，在刚刚面世的时候得到了一定的好评，但是从2代之后系列便开始走下坡路，到了3代更是让人有些失望，内容没有什么新意，系统也没有创新。现在4代虽然依旧出现在PS2上，但是我们相信无论是系统还是画面都将得到一个质的提升。

本作是一款在世界设定上沿袭了前作的原创作品，在RPG游戏类型上加入了推理要素，游戏的整体流程将是前作的约1.5倍，达到了《女神异闻录》系列中的流程极致。在前作中得到了好评的交流系统和合体系统也得到了保留。游戏的整体节奏以及同伴之间的交流、交流与战斗的联系都得到了空前的强化和凝聚；全新的迷宫，充满战略性的爽快战斗都是本作的魅力所在，在《女神异闻录4》中，所有的系统都到了强化并大幅提升。此外，游戏中还引入了“天气”的概念。每当下起大雨，小镇被大雾所笼罩的时候，连续杀人事件就会发生。高中生们就在这样的环境下相互协助，调查真相并阻止幕后黑手。当然，这一切都需要扮演主人公的玩家们自己去进行无限的推理。





本作在画风上也承袭了前作，并且角色在“前卫感”上也大大超越了前作。在3代中，主题颜色是蓝色，但是本作中的主旨色调将变成黄色。“黄”这个色调包涵了多种意思，既可以表达“幸福”（《幸福的黄手帕》），又可以表达“警戒”，厂商可谓是用心良苦。另外角色的人设相比上代作品要更加成熟一些，虽然系列作品的主人公一直都是学生，但是《4》中的角色们将更加成熟稳重，将人的“内心”与“外表”做到了系列的极致。

据厂商介绍，本作的流程将会达到60—70个小时，无论是哪种类型的游戏，这个流程量都不算少。玩家们要和主人公们一起，经过重重推理，历经无数战斗，揪出扰乱小镇和平的黑手。

CHECK! 游戏监督 桥野桂大发言！

各位《女神异闻录》的玩家们，本作无论在哪一个方面都不会让各位失望的。系统、战斗要素等内容都得到了强化，世界观、舞台以及故事也是全新的。前作中受到好评的要素得到了保留，可以说本作在为您带来全新感受的同时又不会让您感觉陌生。特别是流程，觉得前作流程短的玩家们将得到空前的满足，本作的主流程量将达到前作的1.5倍，换算成时间将在60个小时以上。喜欢RPG游戏的玩家们有了《女神异闻录4》你将度过一个愉快的夏天。



→这是千枝的仲魔，身体的色调以黄色为主。



NINJA GAIDEN II

前作的《忍者龙《忍者龙剑传》并不是一款只有外表的游戏，游戏无论从动作性或者是游戏性上都属于上乘之作，游戏初期的上手难度颇高，但是如果熟练好游戏的全部操作的话，那么就可以行云流水一般在游戏中驰骋，这种快感是以往没有过的。游戏就是凭着一种特殊的魅力让你反复的去挑战所有关卡，就是有魅力让你不眠不休的去挑战最难模式。□/文 菜团



前作除了最初登陆Xbox之外，还在PS3上制作了强化版，强化版除了主角隼龙之外，还加入了一个前作不可操作的女性角色成为了让其再次大卖的亮点。不过可能是由于赶工的原因，导致游戏的恶劣BUG比较明显，比如说消灭敌人后的血迹喷洒在墙上，但是换一个角度去观看的话就会看到血迹的贴图并没有留在墙上而是与墙壁相隔了一段距离。虽然说PS3版本有这种比较马虎的BUG存在，但是仍然不能阻止它的热卖，《忍者龙剑传》系列到了Xbox上才真正的完成了它从FC时代起就一直受人关注的进化。2008年是忍龙迷值得庆贺的一件事情，因为今年这部作品的第二作作品将登陆Xb360平台，《忍者龙剑传2》在全新的引擎支持下将会更COOL、更血腥、更有趣。

继续延续前作的风格
血雨腥风侵袭次世代



本作中制作组Team Ninja提高了游戏的血腥程度，让你在游戏中可以随时看到敌人的头颅被砍掉，杀死敌人后鲜血四溅。不光是头颅，敌人的四肢也会被隼龙的武器砍下，而武器也由前作的龙剑变成了类似漫画英雄中金刚狼所使用的钢爪，这把武器非常残忍，任何敌人都会被它砍得肢离破碎。砍断敌人的四肢这还不算什么，在本作中还加入了一个全新的游戏系统“终结技”。看了这个名字，我想许多玩真人快打的玩家会对其非常有印象。所谓终结技就是对手死后再用华丽的招式将对手终结，本作也加入了这个系统，为了与血腥相映衬，终结的设计都是十分吸引眼球。使用终结技的方法是，让敌人进入晕厥状态后移动到其身边就会激活终结技指令，终结技的表演极为残忍，甚至有的让人不敢观看。

X360	本刊译名：忍者龙剑传2			MATURE 17+ M
	Tecmo	价格未定	2008年内预定	
动作冒险	媒体	美版/日版	1人	记忆卡容量未定

CIA寻找隼龙有何目的?

说到残忍，游戏中不光是隼龙的招式凶狠，敌人的残忍程度也不差于他，前作高难度的设置让许多玩家止步，本作并没有降低上手门槛，相反难度甚至比前作还要高出许多。2代中的许多敌兵，甚至包括初期的敌人就拥有与隼龙一样的招式与技巧，一不留神就会被他们秒杀。狂热的动作爱好者们，今年你们有事干了。



←隼龙手中所持的武器应该是象征着死亡的镰刀，这个武器到底有什么新性能？还真是让人期待。

丰富多彩的武器
眼花缭乱的招式

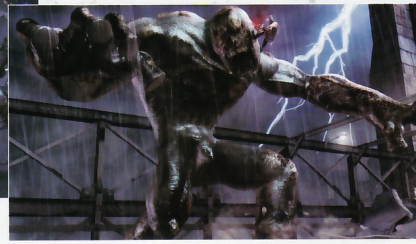
请去保护邪神像

2代在细节上也改变了许多，比如说主人公隼龙手握武器的动作，杀死敌人之后的收刀动作，踢宝箱时的动作等等，这些细节上的改变能够给老玩家一种新感觉。给我印象最深的就是在影像中隼龙找到了一个宝箱，前作踢开宝箱的力度很小，几乎就像是踢石子一样，但是本作中的隼龙却很大力地一脚将宝箱踢开。



↑终结技是全新加入的系统之一，在游戏中我们甚至能够看到和《战神》一样充满魄力的终结画面。

↓这个怪物是新加入的敌人，看它的体型就属于BOSS级别的对手，隼龙到底能不能够打败它呢？





如风一般的忍者再次出手

杀戮与拯救



前作的女主角有两个，一个是出现在死或生中的女忍者铃音，另一个就是PS3版加入的可操作角色米歇尔，这些性感的女主角为游戏增色不少。在2代中也加入了全新女性角色Sonia，sonia是被CIA所抛弃的一名战斗人员，她为了寻找隼龙经历了众多磨难，在一次任务中被CIA从直升飞机上给扔了下去，这时隼龙及时出现将其救起，当隼龙问起CIA为什么救起他的原因时，Sonia告诉隼龙CIA正在前往影之村，而前往的目的则是为了得到恶魔雕像。隼龙的族人已经陷入的危机。Sonia寻找隼龙的原因就是为了告知这件事情，隼龙听后立刻起身准备返回影之村……





游戏节奏相比前作还会更快，前作就将忍者那种速度感完美的体现出来，然而本作还会再次提升整个游戏的节奏，那么试想一下，当你苦练游戏之后能做到如行云流水一般的将敌人斩杀干净，那是一种什么感觉？流畅的体验动作游戏才是最为主要的。

CIA的特工Sonia

如左图所示，女主角Sonia身穿CIA的战斗服装，双手持枪，估计应该是一个可以使用的角色，她所使用的武器既然是双枪，那么打起仗来的感觉会不会像鬼泣里面但丁的样子呢？实在是令人非常的期待。



←弓箭很适合攻击飞行的敌人，画面中隼龙在空中使用弓必杀技消灭敌人。



VALKYRIE PROFILE

ヴァルキリープロファイル

咎を背負う者

Destiny by sinner sought. Tragedy by power wrought.





□文/龙马

莱娜丝

掌管命运的三女神之次女，长长的银色秀发及犹如天空一样的苍蓝色铠甲是她最大的特征，为了准备天界的最终战争，负责前往人界收集战死的勇者之灵魂并传送至天界。手持利剑与长弓率领勇者们与敌人战斗，人们将她称之为战女神。

NDS	本刊译名：北欧战神传 负罪者			CERO 審査予定
	Tri-ACE	价格未定	发售日未定	
ARPG	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

三度降临之战女神VS发誓向神复仇的男人

以战女神为主人公，与勇者的灵魂并肩战斗是《北欧战神传》系列一贯的特色，但在本作中，主人公变成了向神复仇的人类，这和以往作品是完全相反的视点，主人公面对的不仅是高高在上的众神，系列作的主人公战女神更会变为其复仇的首要目标。在前两作中包含了一些反抗神族的情节，以新作目前公布的情报来看，本作主要面对的敌人应该都是神族，实际游戏中一定会有另一番别有风味的全新体验。



↑以人类的视点来向神挑战。

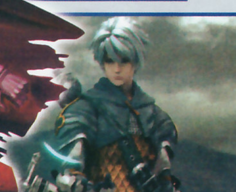


←轻战士职业会使用片手剑进行战斗。

STORY

战女神选定死者的灵魂传送至天界，对于战士来说，能被女神所选中而作为英灵为神而战是对自己的无上光荣，无数士兵都为了得到女神的垂青而奋不顾身地战斗到死。但对于被留下的人来说，失去亲人与爱人的痛苦是任何事都无法弥补的，传送勇者灵魂的战女神在他们普通人眼中只是个将人的灵魂引诱至死亡的死神而已，尤其对于战死者的家属来说，战女神几乎等同于死亡。本作的主人公维莱弗尔特就是一个因此而失去了一切的人，他发誓要向夺走亲生父亲，并让自己家破人亡的死神复仇，维莱弗尔特踏上了他的旅行，为了死去的家人，为了向神报一箭之仇。





↑为了向女神报家破人亡之仇，主人公踏上了他的复仇战斗之旅。

维莱弗尔特

本作的主人公，自从身为士兵的父亲战死，自己的家庭连续性的遭到家破人亡的不幸，而他认为这都是由于战女神所导致的，为了向战女神复仇，他离开了村子成为了一名佣兵。

描写神与人之羁绊的北欧神话

《北欧战神传》（Valkyrie Profile）系列是Tri-ACE的代表作之一。以北欧神话为题材构建独特世界观，描绘人类的死亡与众神的存在等厚重的故事背景，收集英灵作为同伴，在迷宫内进行探索，接触敌人突入战斗，是角色扮演与动作要素完美结合的优秀作品。而在前两作中拥有极高人气的反面角色雷扎德在每作的流程剧情中都占有着相当重要的地位，在本次新作中，这位对蕾娜丝抱有疯狂占有欲的变态不知是否还会出现在游戏中。



与主人公并肩战斗的同伴们

向神复仇的男人维莱弗尔特并非独行者，身边还有着与自己并肩作战的同伴们，目前为止存在着多少名同伴还是个未知数。现在已知的同伴有两人，看样子貌似是与故事紧密相关的人物，这两名同伴安塞尔和爱丽丝都会在游戏初期成为主人公的得力助手。不过以系列一贯的传统，及目前公布的战斗画面来看，还有另一名未公开的同伴存在，其他同伴的信息请期待相关后续报道。





安赛尔

维莱弗尔特的老相识，对主人公决心对神复仇的行为很是担心，虽然很不情愿，但还是同他一起离开村子，希望可以找到阻止他的方法，因为他认为这是一条没有结果的不归路。

爱丽丝

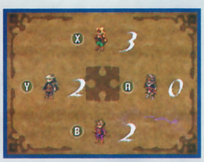
为了帮助维莱弗尔特达成向神复仇的愿望，从冥界而来的谜之女性，在旅途中扮演着引路人的角色，引导着主人公不断地前进，美丽的外貌身后，似乎隐藏着另一副面孔。



↑冷静的表情和言语间透露出神秘的气息，从一开始就引导着主人公一行，从冥界而来的她与冥界女王赫尔有着什么关系呢？



继承系列传统的战斗模式



→和前作相同每个按键都对应各自的角色攻击。

本作的战斗基本上继承于前两作的经典模式，并且每个按键会分别对应角色的攻击行动，按下相应的位置按键角色就会进行攻击，根据按键的时机把握，会组成丰富多彩的连续技，随着连击数的上升，还可以发动威力强大的决之技。



←达成一定的连击数就可发动华丽的必杀决之技。决之技的威力会随着连击数上升而得到提升。







华丽与实用兼备

唯美片头动画点视本作主题

凄凉的战场遗迹，战女神出现在战死士兵们的尸骨当中，献上了她的死亡之吻，将勇者的灵魂带走远去……镜头一转，向神复仇的男人与战女神展开了殊死拼杀！





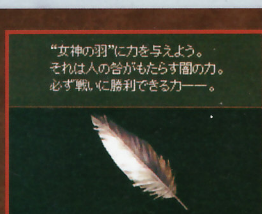






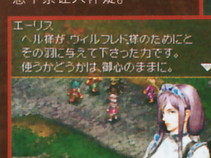
新的道具 女神之羽是？

本作的一个关键物品女神之羽，是维莱弗尔特与冥界的女王签订契约的信物，被赋予了逢战必胜的神奇力量，不仅对于战斗，此物对于剧情的展开也将起到很大的影响。这不禁让人回想起系列初代中蕾娜丝所佩带的“尼泊龙根指环”。



↑这个外表看充满了不详气息的黑色羽毛，会对主人公的命运产生什么影响呢？

↓爱丽丝在将女神之羽交给维莱弗尔特，赫尔的用意不禁让人怀疑。





↑此物使用的场合在战斗之前，其效果到底是……？

sonic UNLEASHED 蓝色奔跑者



还记得那个MD上那个令人怀念的音速刺猬吗？我想现在许多玩家一定都对其记忆犹新，以超音速的速度不停地奔跑，吃路上的金环和特殊道具。作为总BOSS的蛋头博士当然不会让那只音速刺猬跑得顺畅，总是想办法对付它。今天我们在次世代主机平台上再一次迎接到了这位回归的音速刺猬。 □文/莱团

X360	本刊译名：索尼克 释放			
	SEGA	价格未定	2008年底	
动作冒险	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆卡容量未定



我们熟悉的那只刺猬回来了

记得在很早的时候网络上流传着SEGA公司的索尼克新作的消息，当时的消息只是单单放出了这款游戏的名字Sonic Unleashed，图片与内容一点都没有公布，当许多玩家都认为这是一条假消息并且将其遗忘的时候网上却出现了被泄露出来的游戏实际图片，从这些图片上我们可以看到，游戏的场景与画面完全进行了与次世代主机相符的进化，画面场景更加宏大，背景制作得更加细致，更加流畅的关卡设计，当然回归到始祖风格才是玩家们期待的。

→图中的索尼克灵活地闪过了一个箱子，难道这个技能是新加入的？



全新的系统成为新作的亮点



SYSTEM POINT 这是次世代的进化

在本作的《索尼克 释放》中，加入了两个全新的系统，分别是显示速度多少的速度计表与金环等级的全新系统要素。这两种要素目前官方并没有给出与游戏相关的说明，但是根据它们字面上的意思我们可以猜测速度计表就是玩家在使用索尼克进行奔跑时所达到的速度值，或者是当一直使用高速进行奔跑的时候就会积攒速度计表，当速度计表积攒到一定程度的时候那么就可以使用类似于“超级加速”之类的技能让自己跑得更快。而金环等级系统则是用来买卖道具。

这款作品作为经典高速动作游戏《索尼克》的最新作来说，全平台登陆是很有可能的事情，目前厂商公布的平台有XB360、PS3、Wii以及经典主机PS2。说不定我们会在掌机上看到刺猬们的身影。游戏由欧洲的SEGA公司公布了一些游戏图片和一段实际游戏影像，通过影像和图片我们可以看出，游戏画面将采用高分辨率并且以全3D的绘图方式构成，系统部分除了前面给大家介绍的两种之外，本作并没有继承以往的3D作品，而是回归到始祖系列风格，让玩家以2D的玩法来进行游戏。满意与否，等待反馈。





这款作品的出现可以说是经历了众多的波折，从最开始的消息泄露到众多媒体对其的多方面评价，可以说这款新作的亮相是最为没有神秘感的，SEGA可能自己都没有想到消息泄露会对其公布新作的消息造成这么大的影响。当SEGA官方确认此作并且在杂志上放出游戏画面和一些确认开发的消息时，很多玩家们已经在很早之前就看过这些图片和消息，不过本次SEGA的正式确认让我们了解Sonic Team对于这款作品是非常用心的。官方所说制作本次的《索尼克 释放》可谓倾尽了全力，SEGA调动了包括日本、北美以及欧洲在内的多个制作小组进行本作的开发。从制作阵容上来看本作应该一定不会让FANS们感到失望。本作决定在更多主机上登陆的同时，游戏素质能否保持同样的水准呢？让我们拭目以待。

回归，始祖风格重现！



本作故事中的BOSS仍然是以往的那个蛋头博士，这次他又带着他所全新研究出来的机器大军来征服地球，我们的英雄索尼克为了组织坏蛋博士再一次出现在他的面前与其对抗。本次的索尼克为了配合次世代的风格从而进行了一次彻彻底底的进化，索尼克的能量得到提升，在游戏中可以变成类似于《七龙珠》中超级赛亚人一样的金黄色形态。变成这种形态之后，无论是奔跑速度还是攻击能力都会得到相应的提升，很有可能官方还会在索尼克变身的时候加入一段CG影像来配合我们的英雄进行华丽的变身。

关于同伴方面，以往的那些大家熟悉的角色应该全会出现在游戏中，因为在官方提供的CG影像中，我们看到了索尼克不敌蛋头博士的机器大军而被擒住的场面。在正式游戏中这段CG过后，那么就会进入主人公交替的剧情，也许一个令我们熟悉的身影就会出现在眼前。



←滑道是该系列的保留项目

在美丽的场景飞奔

由于本作动用了多个制作小组，所以在游戏的场景上自然就会出现多种不同的风格。目前我们根据一些资料可以得知的关卡有、炽热的非洲大草原、神秘而又美丽的树海、西班牙风情的小镇、地中海风格的城镇、北非风格的城堡等众多场景。相信玩家在进行游戏的时候也会忘记快速的奔跑而是停下来慢慢地移动顺便欣赏一下关卡中美丽的风光，相信本作的场景一定会让你有这种冲动，让你忘记你的使命。这些场景经过制作者的精心设计后，一些索尼克系列所拥有的奔跑管道、滑道甚至跳跃平台都会非常完美地融入到游戏中。



全新的游戏方式

在前面我们已经提到过，本作除了回归原点与加入全新的系统之外，还会对战斗部分进行重新制作。熟悉《索尼克》的玩家们都知道，《索尼克》的游戏方式除了速度感之外，和《马里奥》系列相差不是很远，特别是在战斗这个方面,除了跳跃和简单的手部动作之外，远远不及一般的ACT游戏。为了改进这一点，本作将会重点对战斗方面进行加强，除了保持以往的速度竞技之外，近身格斗的手感和招式将会得到提升，在竞速方面仍然会保持以往的2D风格，不过当游戏变成3D形式之后就会彻彻底底的变成一个动作游戏，让玩家体验到两种不同游戏风格的乐趣。除此之外官方还声明，会在游戏中加入许多全新的游戏方式，相信在Sonic Team全新的引擎支持下，游戏将会变得更加受人喜爱。





SYSTEM POINT 新角色与新系统

本作已经开发了将近三年，Sonic Team打算借助这款作品再一次找回MD时代的风光，在改变以往作品的同时，也要挽回进化成为3D游戏之后的那种尴尬局面。记得《索尼克》刚刚登录次世代主机之后那种无人问津的惨象，实在是让人痛心，看来Sonic Team这次是要来真格的了。在本作品中SEGA将会把原始的2D风格作为卖点之一，而另外的卖点就是全新的角色与全新的系统，虽然说本作用尽了Sonic Team的力气，但是玩家们能否抛弃前嫌，重新接触这款作品又是另外一回事了，不过作为《索尼克》系列的FANS来说当你们玩到这款作品的时候，就会真正感觉到Sonic Team的全心全意。

《索尼克 释放》将于2008年底全平台登陆，这是它第二次跨平台出现在玩家眼前。

darkSector

彻底体验两种不同的游戏概念

这款游戏是由D3代理发行，其实本来蛮期待这款游戏的，但是看到代理商是D3的时候，那么不免心中被泼了一道冷水，不过在试玩过这款游戏之后，觉得这款游戏的创意还是非常不错的，丰富的武器升级系统，武器"刃"的引入，以及众多敌人与BOSS的混合出现，出色的开场效果，甚至在刚刚进入游戏后的瞬间觉得这款作品真的好像《生化危机4》……

POINT 1 带有FPS"色彩"射击游戏

刚刚进入游戏的一刹那，四周都是废弃的城墙，再加上主人公一身类似于特工汉克的打扮，实在是让人忍不住会想到生化危机，不光是从画面上看像生化危机就连起身跑动的那种感觉都像，但是当玩家一按到射击按键的时候，立刻就回到了其游戏本身的设定上，给人的感觉就像是一款很普通的第三人称FPS射击游戏……



↑刚刚开始游戏的时候，给人的感觉像是非常普通的集成类FPS一样。

POINT 2 峰回路转的改变，全新体验



↑右手的武器大大地强化了海登的格斗能力，也能攻击远处敌人。

在游戏初玩的时候，可能很多玩家都会认为这是一款很普通的FPS射击游戏，但是随着剧情的发展，主人公海登·提诺（Hayden Tenno）就会因为一次事故得到一种神奇的力量，这种力量能让他的右手生出了一种全金属的武器名叫"Grave"，这种武器类似于日本忍者的手里剑，是以刃化的形态存在于主人公的右手之上。得到这个武器 之后海登获得了强大的力量。

新生后的海登所带来的困惑

当玩家们使用枪进行游戏的时候很可能会觉得这款作品制作的稍微有些简单，但是玩家们的想法并不能延续太久，因为在与直升机战斗之后，海登就会受到攻击从而产生变异。变异之后虽然近身格斗能力大大增强。但是与之相反的，使用武器方面就会变得很差，这主要就是由于辐射的原因，导致枪械过热从而废掉。远距离的敌人就使用刃吧！





←↑初使武器能够很有效地射杀远距离的敌人，变异后，只能够使用刃杀伤敌人。

海登·提诺 被痛苦侵蚀的男人

所属CIA组织的高级特工，个人作战能力非常强大，在一次特殊任务中，受到了类似于核辐射的一种特殊感染，从而右手产生了变异。变异之后的海登为了寻找将自己还原的特殊疫苗所以踏上了战斗之路。这种能力停留在身为常人的海登身上并不是件好事，虽然说他拥有了高于凡人的能力，但是感染却在一点点的蚕食着他，如果不找到疫苗那么，海登就会被辐射吞噬从而迷失自我。 □文／莱团

这款作品是由D3代理发行，Digital Extremes进行制作，这款作品是次世代游戏中很早以前就公布过的一款游戏，但是在发行的时候却是最后一个发售的，制作商力求完美，为了将游戏制作的更好，所以他们尽可能的将游戏发售时间推后，这款作品综合了一些知名射击游戏优秀之处，并且加入了自己的全新创意，近身与远处所使用的"Grave"就是厂商的优秀创意所在。

X360	本刊译名 黑暗地带				M
	Digital Extremes	7140日元	2008年3月27日		
FPS	DVD-ROM	美版/日版	1-10人	632kb	

右手中利刃

感染一直侵蚀着我的身体 如果没有解药那么就会失去自我

我是海登，我被CIA派遣完成一次神秘的任务，据说前些日子被派去的CIA都死在了那里，看来本次任务确实是非常的艰巨。PM3：00，我终于到达了这个地方，似乎恐怖分子所生存的地方都是差不多的，破烂的城墙与废弃的工厂已经逐渐成为了他们的标志，根据我所听到的声音，感觉这个地带到处充斥着敌人和危机，向前前进不久就遇到了第一批手持重武器的敌兵，将其消灭后我走入了他们的废弃工厂。在废工厂的屋顶上一架直升飞机对我进行击，我拿着手持火箭炮将其轰下来，恶梦向我走来……

POINT 3 游戏强大的画面效果



↑初始关卡中主人公的奔跑动作像极了《生化危机４》中的里昂。

进入游戏后，如果是玩过了生化危机4的朋友们，一定会认为这个游戏竟然在抄袭《生化危机4》，抢在生化危机5出现之前的一个仿制作品，画面制作的很好，贴图部分很细致，光影效果在初始关卡中被激发得淋漓尽致。如果说这款作品在其它方面可能要稍微逊色一些，但是在光影方面绝对不输于大作，我想跟我有同感的朋友们应该不在少数，尤其在游戏刚刚开始的时候，游戏是复古的黑白画面，基本上没有光线存在，天气显得极为的昏暗，这个场景实在是让人印象深刻。

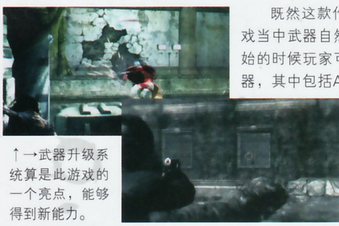
POINT 4 游戏的音效表现

一般对于射击游戏来说，音效与音乐都成为了一个密不可分的重要环节，不过本作在音乐部分的制作就要稍有些薄弱了，在本人试玩的过程中并没有听到什么符合场景气氛的音乐，相比之下倒是音效给我留下了比较深刻的印象。这款游戏在细微环境下细小的音效部分制作得比较突出，比如说翻墙的时候手扶墙壁发出的声响，或者是走在地板上的音效。



↑深夜戴上耳机细细的听，你会感觉好像在玩恐怖游戏。

POINT 5 游戏中的武器系统



↑→武器升级系统算是此游戏的一个亮点，能够得到新能力。

既然这款作品是一款射击游戏，那么游戏当中武器自然要少不了。游戏在刚刚一开始的时候玩家可以选择很多敌兵留下来的武器，其中包括AK47、MP5、M4等等众多大家耳熟能详的兵器，但是剧情过后海登变异可以使用“Grave”后武器似乎就变得不是那么重要，取而代之的右手的武器升级系统与魔法系统。

POINT 6 华丽表现的近身格斗

想必大家都玩过恐龙猎人，此游戏在近身作战的时候也会使用非常残忍的招式迅速终结对手的生命，招式凶狠不说而且还拥有强大的力量，近身终结对手一般都是一击毙命，所以在对付杂兵的时候还是使用近身终结技巧才是最为实用的办法。在游戏中按B键可以使用近身终结技，与敌人在一定距离之后就可以激活指令。



↑近距离激活指令之后，海登就会使用一击必杀。

为了复仇而生 斩断一切的利刃

Grave 海登受到辐射病毒的感染后所生出来的肢体兵器，“Grave”由金属所制，与右手完美的结合在一起。这款武器好像就是海登手的一部分，不管如何被掷出都可以回到海登的手中。此武器的出现给予了海登力量，但是这种力量却是建立在海登的痛苦之上。

Check!

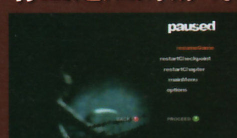
游戏中出现的BOSS角色

这款游戏不光是人与人之间的战争，怪物也会出现在其中。在海登获得“Grave”的能力之后打敌人就如切菜一样，非常地简单，但是过不了多久后游戏中就会出现一个体型巨大，类似于蜘蛛侠中石头人一样的变异怪物，和它在作战的时候才会体验到这款游戏的乐趣，想必此时的玩家们应该不会感觉到寂寞了吧？



↑游戏的标题画面将刃突出表现，足以证明这款作品的着重点。

有些过短的游戏时间



↑游戏中的画面效果也是这款作品的亮点所在。

刚才已经为大家介绍了各种游戏效果与系统，虽然说这款作品的创意不错，但是流程过短成为了这个游戏最大的缺点，这款游戏正常的通关流程最慢也可以在6个小时左右通过，这个就想到了在PSP上面退出的战神，虽然说作品本身很不错，但是流程却过短。

创意改变了一个复古游戏

这款游戏的优点和缺点并不算是太多，优点可以说在原有的FPS射击游戏上加入了自己的创意，不过流程过短与一些细节上的设计还是将优点淹没。比如说“刃”这把武器看似强大，但威力却小的可怜，大家进行游戏的时候应该能体会到。





↑游戏总体素质不俗，值得一玩。

斩断一切晦涩的罪恶



勇猛维京无畏弑神!!

↓战士们踏上征途：用冷兵器奏响史诗般的交响曲。



重生的维京人踏上了与神为敌的征程，北欧传说与神话完美结合

《战神》系列为玩家们带来了经典，成为动作游戏中的典范。自从战神面世以来，每一年都会有"堪比战神"的游戏出现，但结果不言而喻，多是灰头土脸的销声匿迹。而维京人本身就是一个传奇，一个无数次被搬上银幕的传奇。他们是曾经的北欧战神，与维京人有关就一定与火爆和杀戮有关。维京人不需要弑神之剑，需要的只是勇气和力量。现在你即将化身为维京战士，用刀斧与天神杀个你死我活。 □文/龙马



X360	本刊译名：维京人 神域之战			
	Creative Assembly	59.99美元	2008年3月25日	
ACT	DVD-ROM	美版	1人	-

维京人，一个1000多年前生活在北欧的传奇种族。他们以彪悍著称，当时外人称他们为Northmon，意味北方来客，"维京"是他们的自称，意思就是"旅行与掠夺"。维京人的足迹遍布了整个欧洲，南到红海，西至北美，东临巴格达，每次都是以海盗的身份出现在众人面前，以致现在流传着有关维京人的种种传说。本作的开发厂商是Creative Assembly，这个厂商曾经开发过《Total War》这样的战略游戏大作，所以本作的素质同样不会低。游戏讲述了一个维京战士的部落遭到异族攻击。危机时刻女神救下了主人公和他的部落，并给与了主人公新的能力，而主人公为了回报女神，踏上了阻止众神发动神界大战的道路。

MAIN 体验维京战神的战斗生活

SYSTEM 地图任务

本作是一款纯动作游戏。玩家要在根据地中和地图上显示为"绿点"的人对话。之后按"BACK"键查看地图上的图标，如果该图标的解释中有未打钩的方块则表示该任务暂时还不能完成，没有则可以去。本作的任务多种多样，不过每个任务中都会包含杀敌要素。大任务中包含小任务，每个大任务最后一关非常火爆，我们可以召唤同伴与敌人进行万人混战！每个大任务的前几关中都有救人要素，杀光所有敌人之后将自己的同伴从牢笼中救出，方法为面对牢笼连续按B键。

SYSTEM 特殊杀戮

本作在杀敌后可以获得类似于战神红魂类的东西，它可以让血槽下方的魔法增长。不过普通方式杀死敌人时获得的魂不多。当给与敌人一定伤害后该敌人头上会出现一个"X"的提示，此时按下X键就可以用非常残酷的方式将敌人杀死，比如将敌人砍成两半、将头砍飞或是将双臂砍下，而且还有慢动作的特写欣赏。用这种方式杀死敌人可以获得大量的魂，画面也比较血腥。不过"X"的提示有时间限制，到时间后该敌人就会自动死去，一个魂也得不到。

SYSTEM 技能学习

完成一定的任务后，地图上该任务地段附近就会出现一个纹章样式的图标，到达那里就可以学习技能。不同技能需要花费不同的金钱。选择要学习的技能后教练会要求玩家练习一遍，只有成功才能离开学习场所。如果可以的话最好一次多学一些技能，有些敌人用普通攻击是无法消灭的，比如盾牌兵，需要LB+X键的技能才能将盾牌打碎。到了后期面对一些特殊兵种的时候更是需要特殊技能才能通过，不要吝惜你手中的钱，各处多转转，可以捡到不少。



↑精良的画面将BOSS战的魄力体现得淋漓尽致，每一个动作都显露出维京战士的勇猛。当然，对手也不是吃素的。

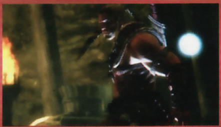
SYSTEM 补血系统



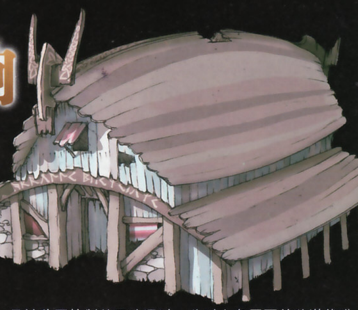
本作中当生命值减少后并没有血瓶一类的道具可以加血。游戏中采用的生命回复系统和《荣誉勋章3》中的类似，当生命值下降后一段时间内不再受到攻击就会自动慢慢恢复。所以生命值很低的时候就跑吧，等血涨满了再杀回来。不过本作中生命值低下的时候屏幕颜色不会发生变化。

SYSTEM 捡拾物品

本作中地面上的道具或是金钱都是会发出亮光的，走过去碰一下即可捡拾。此外有些隐藏着道具的箱子或是缸之类的东西也是发光的，要时刻观察四周的情况，捡拾成功后手柄会震动。本作中的金钱都是要靠捡拾才能得到，所以没事的时候就到处转转，特别是海边，要不学习技能的时候没钱可就欲哭无泪了。



STAGE1 战斗的序曲即将奏响



剧情过后首先和初始地点附近的女巫对话，接着和靠近村子北面的将军对话。大门开启后按大地图提示前往红色圆圈区域。首先前往“Ancient Ruins”，消灭全部敌人（这里可以先去解救牢笼里的士兵，战斗会轻松些）解放该地，接着和当地首领Candy对话，他要求主角寻找失踪的维京战士Havelock，找到了才肯带领下属加入主角的队伍。根据大地图提示，发现Havelock在新出现右上的红色圆圈处。

来到这里主角发现Havelock叛变了。杀死Havelock后得到他的头盔。然后返回“Ancient Ruins”，告诉关于Candy有关Havelock的事情后爬上“Ancient Ruins”所在地的废墟高处，寻找召唤龙的道具之一Dragon Gem Hugin。





↑同屏千人混战是本作的特色之一，万军丛中取上将首级是每一个战士的最高荣誉。
→赤裸的上身VS全身的铠甲，斧头VS大刀。游戏中无处不体现着维京战士勇往直前的精神。

为了召唤龙需要到北方的Monastery，寻找Monks了解更详细的信息。不过首先得解决下半地图的守关卡敌人总部。要干掉敌人的总部需要三个条件：

1. 获得Battle Horn
2. 学习一项技能
3. 救出提示数量的维京人部落

首先继续北上救出hilltop Farm部落，跟当地首领对话后，对方要求主角找到Lost Cargo，并且把它送到主角的本部部落“Brighthelm”的道具店主手里。此时地图出现新的红色圆圈Lost Cargo，消灭少量敌军后发现宝箱获得Lost Cargo。

回到主角本部，找到OsGood。对话后就可以随意买道具了。同时获得了关于发起总攻击的条件1的信息，地图出现新的攻击点“Battle Horn”。这里会遭遇一场小BOSS战，小心回避等待对方攻击的硬直时间后全力攻击，攻击到一定程度后，会出现类似战神QTE灭敌，首先按B，接着连续按A键即可，胜利后获得Battle Horn。

所有条件完成了，准备发动总攻吧。大地图选择Gorge，按A键确定，攻击开始。此战比较轻松。目标目的地是北面的桥，但是被敌军控制着无法通过，此时主角需要单独潜伏进入敌军后方放下吊桥。跟据点内地下通路门口的士兵对话，使用钥匙开门，一路杀到桥的后方，接着通过木板来到对面房间，跳到1楼消灭敌人后通过楼外的藤条爬到最高层，跳到2楼后消灭2个盾牌兵，调查开关放下吊桥，同时救出了该地区。接下来北上前往有可能获得召唤龙信息的Monastery。

前进途中救出Quarry，和部落的首领对话后应邀击毁AMbush驻扎的敌军。这里在大地图按A键即可发动一场埋伏战胜利后部落首领加入队伍。接着消灭海边的小股敌军，获得道具"Medical Supplies"。接着在下点通道入口处炸开大门前进，在内部解救了被关押的士兵。沿着通道继续前进，来到地图靠海的背面，沿着西边的沿海小路来到Monastery，一路杀到2楼，前往闪着红光出现了敌方的召唤师，一边跑一边召唤小兵，一路追杀，干掉守门的指挥官后将召唤师逼入死角，这里要打掉他周围的红色光柱，全击破后就可以随意虐他了，胜利后得到dragon Amulet。

STAGE2 危险的路程阻挡不了战士的脚步

CHECK!

“维京人”的特别注意事项

魔法：按住RT键就会出现一个三角菜单，Y、X、B三个键为魔法，不过魔法需要学习才能使出。

传送：本作人物跑步速度不快，而且没有加快速度的设定。在村子里和一些关键地点都有传送点，可以直接传送过去，比跑着快多了。

特别注意事项：

1. 不要觉得维京人的身体壮就可以从高处随便往下跳，否则游戏送给你的只有满屏的红色。



2. 召唤同伴是技能，需要学习。当初笔者单枪匹马冲进敌人的大本营，虽然杀敌无数，却也没留下全尸。
3. 一定不要放过每一个能到达的地方，金钱就在不远处等着你。
4. 打不过就跑，游击战是弱对强的最好法宝。

操作			
左摇杆	移动	LB	配合攻击键使用特殊攻击
右摇杆	调整视角		
A	普通攻击	RB	道具菜单（按住）
B	对话	LT	防御
X	重攻击	RT	魔法菜单（按住）
Y	跳跃		

首先和Jarl对话，接着继续开始救助之旅。这里与老头对话可以买魔法使武器更强大。使用方法为按住RT不松按Y或者X或者B。

首先解放Distillery，这里敌人数量很多，需要从后方潜入释放关押的士兵，、才能够取得胜利。被解救的部落首领要主角去拿flame-pots，前往"ruins"获得flame-pots后返回Distillery，该部落加入。

接下来需要攻破Watchtower，一定要绕到后方进入高塔，消灭上面的召唤师即可。接着发动总攻击夺下大桥。继续向东夺下Quarry，首领要你去东边的洞穴里救出工人。解救工人后返回Quarry，得到2个炸药。接下来通过隧道前往Plateau Camp，用炸药炸开门，消灭里面的敌人后从宝箱获得Mugin Gem Fragment。下面按照大地图提示的线路潜入敌人的大本营并炸毁敌人粮食库。途中会遭遇2个指挥官，第一个必须干掉，第二个可以贴着左边躲开。爬上山顶的时候注意敌方有一个吹号角的，首先要干掉他，否则号角一响大部队就会过来。一直沿着边路走，来到地图指定的红色圆圈处按B炸毁粮草库。

接下来就可以总攻了。敌人的召唤师有6个，注意一定要先亲手消灭对方的指挥官获得召唤龙的点数。同时最好配备火属性魔法，在混战的时候很管用，一烧一大片。在最后的召唤点我方召唤师会进行魔法仪式，保护她别受伤害，完成后过关。



下面和道具店老板对话，再和将军Honir对话。剧情后打开了2个大门，接下来和正上方的女巫对话，可开启另外一扇大门。前往地图左上的Battle Arena，途中救助若干个部落，来到训练场所学习“躲避状态回旋斩”。北上解放箭塔，然后向东救助VineYard。在这里和农夫Blyn对话后返回本关的大本营Holdenfort，与弓箭部队首领Vidar对话。完成对话后返回VineYard，救助完毕。



前往右上的Lumber Farm，消灭敌人的指挥官获得钥匙，在海边使用钥匙救出囚犯。接着跟首领对话，他的要求是前往海滩夺回失去的石头。来到North Beach Camp，全灭敌人后开宝箱获得石头，返回Lumber Farm交给首领。接着从正上方的大门进入左边的小路，从这里前往Guerrilla Camp，该部落的首领要Mugin Dragon Gem的另一半。此时，大地图上出现新的圈点Mine。从营地东边的入口进入。通过升降梯来到底层，途中可以从宝箱获得牢门钥匙，一直走到底，就在要救出囚犯的时候，旁边的敌兵一刀将他砍死。我们要紧追敌兵，追到底敌人指挥官出现，打了没一会主角就昏倒在地。－ _! o1 S剧情后主角被营救出来，同时得到了关于另一半 Dragon Gem 的消息，地图最西边出现新的任务点。



四架高达同时出击 贯彻你的战斗信念!

作为高达系列最新的小说和动漫，《高达OO》无论是在剧情还是世界观设定等方面都感觉与以往的作品有明显的不同。多主线的铺展方式也曾经一度让人感觉主角的存在感薄弱，不过这些都不会影响到喜欢它的朋友们的热情。用武力根除战争的理念，将在NDS上再次展开。 □文/北斗



西历2307年
由于化石燃料的枯竭，人类开始研究使用新能源作为替代
为此建立了3个巨大的轨道升降机，作为超大规模的太阳能发电系统
但是，从此系统获利的，只有那些大国及其同盟国。
这3个轨道升降机分别对应3个超大国集团:
以美国为首的合众国称为“UNION”
以中国、俄罗斯、印度为中心的“人类革新联盟”
以欧洲为中心的“AEU”
各超大国集团为了自己的威信和繁荣，不断展开军备竞赛
因此，直到24世纪，人类仍未能实现统一
在这个战争永无止境的世界中，突然出现了一个以“用武力根绝战争”为目标的私立武装组织
拥有着MS“高达”的他们，自称为“天人”
于是，高达对全部战争行为的武力介入自此开始。

POINT1 战意与势力系统

与原著一样，天人的目的就是通过武力根除战争，而敌对势力就是三大同盟国群：UNION、人革连与AEU。在游戏中，这三大势力分别有自己的势力槽，通过一系列的我方行动，就会给予这些势力以打击，从而削弱其势力槽。在每次任务简报的上方，我们可以看到本次任务对各势力的影响情况，有的任务只能影响一个势力，有的则能影响全部势力。

具体到任务过程中，下屏则会显示各势力在本关的战意情况，同样也是用一条槽来表示，击坠或击毁敌人的机体或设施就会使其战意槽下降。许多关卡中只要完成任务目标即可，但此时敌人的战意槽未必会被削减为零，如果能在完成任务目标的前提下尽量削减敌人的战意槽，过关后的评价也就会越高，也就能对各势力的势力值有更大的削减。

NDS	本刊译名：机动战士高达OO			
	NBGI	5229日元	2008.3.27	
动作射击	卡带	日版	1人	512Mb

CERO A

機動戰士ガンダムOO ダブルオー

ガンダムエクシア



(GN-001 GUNDAM EXIA)
驾驶员：刹那·F·清荣
声优：宫野真守
射击：4/格斗：10
防御力：5/机动力：8/类型：格斗/得意势力：AEU

可以说是游戏中的绝对主力，足够高的机动力再加上满点的格斗能力，绝对是敌人的噩梦，其基本的三连斩一套下来可以干掉游戏中的绝大部分非BOSS级别的敌人。射击能力是其最大的不足，战斗中就不要指望了。

デュナメス



(GN-002 DYNAMES)
驾驶员：洛克昂·斯托拉托斯
声优：三木真一郎
射击：9/格斗：3
防御力：7/机动力：6/类型：射击/得意势力：UNION

动画中最早挂掉的一位，是四人中类似于队长的角色。高精度的射击是其长项，防御力和机动力也都有着还算不错的表现，当然近身格斗的话还是尽量避免的好。蓄力→射击→加速横移→蓄力的套路比较适合他，实用性不算很好。

キュリオス



(GN-003 KYRIOS)
驾驶员：阿雷鲁亚·巴普蒂兹姆
声优：吉野裕行
射击：6/格斗：7
防御力：3/机动力：10/类型：万能/得意势力：人革连

有着所有机体中最为出众的超高机动力，而且可以按住Y+B变形成飞机形态。射击能力和格斗能力都属于中偏上的性能，建议MS形态下多用格斗，飞机形态下多用射击。其最大的不足就是防御力是所有机体中最弱的，不耐打。

ヴァーチェ



(GN-005 VIRTURE)
驾驶员：提耶利亚·阿迪
声优：神谷浩史
射击：10/格斗：4
防御力：10/机动力：3/类型：POWER
得意势力：全

射击能力是满点10分，比洛克昂的DYNAMES还要高1分，主要表现在威力上。防御力也是所有机体中最高的，同样也是满点10分，不过相应的，机动能力极差，所以适合稳扎稳打的破坏战。游戏中破坏设施的任务适合使用VIRTURE。

Storyline
用武力根除一切战争行为!!

マーシャル诸岛某岛

难度：★

本关会教玩家最基本的操作，例如十字键控制高达的移动方向，Y键上升，B键下降，连续两下同方向的按键为突进。X键为近身格斗，Y键为射击，射击武器有弹药数量限制，用完之后需要等待一段时间才能重新补充，R键是锁定和切换锁定目标。

人革连沙漠地带

难度：★

第二场教学关，X键和Y键都可以进行蓄力攻击，使用射击的蓄力攻击不会多耗弹药。近身攻击最多可以三连斩，可配合方向键发动特殊斩击，例如下键是重斩。接下来会进入守卫特定我方目标的任务，在一定时间内保护我方目标不被敌人击毁即可。

AEU山岳地带

难度：★

最后的教学关，本关主要讲解觉醒和战意系统。攻击和躲避敌人等会让TENSION槽增加，黄色可发动一段觉醒；红色可发动二段觉醒，处于无敌状态。

AEU兵器实验场

难度：★★

原著第一话，对AEU的所谓“2000次模拟战全胜战绩”的帕特里克驾驶员，和动画中一样，这位“逆击坠王”还是不堪一击。这种BOSS级角色HP比一般敌兵要多，而且战斗中还会说N句台词。干掉他之后还有不少杂兵，全灭后过关，胜利后战术支援“カレル”使用可能。之后两个FIELD可自行选择：天柱附近和ユニオン军港。本作中会分为许多大的区域（也即FIELD），不同的区域里面又有各种各样的任务，各任务的难度和条件都不相同，对各势力的影响也不一样。

轨道EVテロ阻止

难度：★★

本关的任务是阻止导弹击中我方的

POINT2 战斗特色：觉醒系统

“觉醒系统”是游戏中的特有系统，随着玩家成功击中、击坠敌人目标或是成功躲避敌人的攻击，下屏中央的



“机师紧张值”就会逐渐上涨。最开始的黄色槽，黄色槽涨满之后就可以发动初段的觉醒，此时机体的攻击能力大幅提升，近身可以实现五连斩，射击的威力也大幅提高；如果不发动觉醒，而是等其继续涨，就会进入红色槽阶段，等红色槽涨满之后就能发动高段的觉醒，此时的机体能力全面提升并且处于无敌状态。注意，本作中的“觉醒系统”不等于动画中后期出现的“TRANS-AM”系统，是两码事。大家在使用时要注意这一点。

POINT3 灵活运用战术支援

在任务出击画面时，选择完出击机体后，左下方还有一个“战术支援”的选项，进入后就可以选择相应角色的战术支援。每个人的支援效果都是不一样的，有能对其他势力进行直接压制的效果、也有为机体回复HP等其他辅助效果。注意每个使用战术支援的角色在下一次的任务中是无法再使用的，特别是高达机师，不但下一次任务中无法使用其战术支援，更是不能出击。战队各任务的特性如何进行合理的战术支援安排，交错使用以达到最大的效果是需要思考一番的。



←不同的机体适应不同的任务目标。

POINT4 Gunpla Navi模式

所谓的“Gunpla Navi”模式，主要是教导玩家们如何组装制作由Bandai所发售的“钢普拉”（Gunpla，也就是高达）模型的技巧的一个模式，可说是非常有趣的设定。不过实际上呢，在该模式下大家所能够做的也就是看下各种模型的基本制作常识，或是提前了解到NBGI又准备发售哪些模型了，这是一个纯粹用来“观看”的模式，而且与游戏无关。对这方面不感兴趣的朋友大可无视此模式。



→原著第一话时逆击坠男的登场画面。

CHECK 褒贬不一的高达00

将本作打穿的同时也正好是动画版《机动战士高达OO》第一季播映完毕。作为“机动战士高达”系列最新作，“OO”这个缩写的含义也是直到第一季的最后一集才有所明朗。



不大明白NBGI为什么会如此急着推出游戏，好歹等第一季完结了你再出啊，游戏中最后的剧情也就是刚到三架座天使高达出现那部分，实在是太让人感觉不过瘾了。连续战斗的话其实4个来小时就能打穿一遍。而所谓的教大家如何制作“钢普拉”模型的“Gunpla Navi模式”给人的感觉纯粹是模型广告，一点意义都没有。

画面方面，尽管有人抱怨说马赛克现象比较严重，不过以NDS的机能，能做成这样倒也已经不错了，毕竟这不是PSP，至少画面上厂商不算是偷工减料。战斗方面，四台高达的特色明显，而且设定也与原著中一样，实际战斗时各机的使用方法和擅长方面各不相同，根据任务目标而使用相应的机体会使战斗容易许多。不过可惜的是，动画后期追加的“TRANS-AM”系统在本作中无法使用，而只能使用所谓的“觉醒”系统，这个系统虽然强大，但是时效实在是太过短暂。打了半天好不容易攒起来的觉醒值，发动后几乎才干掉两架敌机就消耗光了……



↑宇宙战的场景自然少不了。

战意、势力值的设定以及战术支援系统的引入，使得本作的战斗乐趣变得丰富不少，也让玩家从纯粹的战斗中获得了稍许的战略游戏感觉。而且如果不能将各势力值消减光的话就只能进入BAD ENDING，看不到三架座天使的出场了。至于通关后的奖励实在有限：继承已获得的战术支援，增加了几场五星的特殊模拟战（如对王牌连续战），以及各任务的难度级别增加。从纯游戏的战斗感而言，打起来还是比较痛快的，每关的长度也都很快，喜欢高达OO的朋友或许无法在本作中得到较高的满足甚至会有一些失望，但仍然值得一玩。

卫星，有许多敌人骚扰，优先击破导弹，注意必须用射击解决导弹，否则用近身攻击的话自己也会被炸伤，不用说这种任务自然是交给洛克昂或是伪娘了。之后出现新FIELD：南大西洋和人革连沙漠地带。

ユニオン观舰式袭击

难度：★

本关任务非常简单：将海面上的敌人舰队全灭即可，注意空中会有小股敌人骚扰。之后出现新FIELD：**ユニオン**空军基地和山岳地带。

AEU海上演戏袭击

难度：★★

同样是对付敌人的海上舰队和护卫MS，敌人舰船的HP有少许增强，一套三连斩是无法完全击毁的。之后出现新FIELD：AEU山岳基地和**インド**洋。

人革连MS演戏袭击

场景是在沙漠地带，敌人大多是炮击型MS，这种敌人基本只会傻站在原地用炮射击，好打得很，接近战的话注意躲避其炮弹即可。之后会有一批增援从空中过来。

ユニオン空军基地袭击

难度：★★

先要顺着峡谷前进，收拾掉拦路的杂兵。之后需要在限定的时间内干掉机场上的运输机，这时将会有UNION的FLAG小队前来，时间够将其全灭后再解决运输机。

テロ阻止山岳施设袭击

难度：★★

本关需要先将基地内的所有设施全部摧毁，之后任务目标变更为将敌人MS全部肃清。

セイロン岛民族纷争介入①②③

难度：★★

第2次和第3次任务的难度会变更为3星，各种任务的目标也有所不同。其中第一次任务的要求是在限定时间内摧毁指定的目标，之后将敌人全部干掉。

ユニオン输送部队袭击

难度：★★★

本关的目标是干掉所有敌人大型运输舰，一开始有不少MS骚扰，建议集中注意力解决运输舰，其HP较多而且很容易脱离战斗区域。后期格拉汉姆会开FLAG出战，仍然是需要优先击破大型运输舰。如果一旦与格拉汉姆陷入缠斗无法脱身的话就很容易导致任务失败。



亲身参与

DECASPORTA

Wii	本刊译名：十项全能				CERO A
	Hudson	6800日元	2008年3月18日		
体育模拟	DVD-ROM	日版	1-4人	1格	

Wii上的“体感运动”类作品自《Wii Sports》之后层出不穷，但其后的这些作品要么运动种类少，要么是操作稍微复杂失掉了简单上手的乐趣，于是此类作品一直以《Wii Sports》为佼佼者。本次的《十项全能》终于具备了超越前辈的条件，运动项目多且操作简便。那么究竟素质如何呢？且看下面分解。　□文/小沛

何为十项全能

十项全能是田径运动中全能运动项目的一种，是由跑、跳、投等10个田径项目组成的综合性男子比赛项目。参加十项全能比赛的运动员必须在两天内按顺序完成十项比赛。第一天：100米跑、跳远、铅球、跳高、400米跑；第二天：110米跨栏、铁饼、撑竿跳、标枪、1500米跑，总分多者为优胜,极其考查运动员的综合素质。

本作的选材

刚才解释了“十项全能”的定义，那么下面就说说本作的这十个项目。本作的十项运动与田径完全无关，基本都是时下比较热门的运动，或者是在Wii上比较好表现的项目。其中花样滑冰和冰壶这两项是之前很少在游戏上出现的，而足球、篮球这些早先较多见的项目也在本作中有了新的乐趣。特别是在多人对战时，更是乐趣无穷。

模拟的真实度

Wii的体感设计在很大程度上是为了让游戏增加一些真实性，让玩家能够更好地融入到游戏当中。然而游戏终归是游戏，距离现实还是有很大差距的，要想实现真正的仿真模拟几乎是不可能实现了。于是本作在各个项目上更多体现的是操作的简单，而不像《Wii Sports》那样从仿真的角度出发，更为注重表现新主机的创新游戏方式。

运动新标杆

Wii是一个让人又爱又恨的主机，它实现了很多以前不可能实现的游戏方式，但同时也让部分传统游戏没了立足之地。之前推出的《WE2008》相信很多人都无法接受，大概是太想把新要素融入进去而没有看到这些弊端。本作推出之后，厂商们应该重新考虑一下未来怎么给Wii做运动游戏了，其实简单一点反而会更加吸引人。



Figure Skating

花样滑冰
冰上飞翔的舞蹈

花样滑冰体现在游戏中的机会并不多，因此本次收录进来也算是个不小的挑战。选择这个项目后，玩家首先要选择三个表演时的背景曲目，其实也就是对应了三种不同的难度。花样滑冰的操作需要用到双手柄，其中左摇杆是用来控制角色滑行的方向，玩家的前进路线必须按照地面上的黄点走，而在经过红、蓝色、天蓝等大圆圈时则需要将右手的遥控器手柄迅速抬起，以做出相应的动作。这些动作依据圆圈颜色不同而表现各异，但对于玩家的操作却没有特殊的要求，唯一就是在靠近圆圈中心的时候再做出动作得分比较高，所以还算比较简单。

技术与策略之争

冰壶这个运动算是比较冷门的项目，其规则和沙狐球有点类似，就是要让自己的球接近高分区，按照比对手靠近高分区的球的数量来决定得分。这个项目的操作只需要右手持遥控器手柄完成，但功能却相对复杂一些。首先，按住B键是进入持球准备状态，当力量槽走到合适的位置时，向前推进手柄就是起步，在松开B键前向左或向右转动手柄可以控制球路左偏或右偏。另外，在持球之前按十字键也可以调整出球方向。球推出去后，左右晃手柄就可以控制球走的远近了。

Curling



冰壶

十项全能的游戏模式选项

除了单人和多人游戏，本作的比赛模式大致有三类，首先是快速游戏模式，也就是可以随意选择一个项目，和电脑或者朋友快速对决一局。其次是联赛模式，共有4个队伍同台竞技，玩家选择其中一支队伍，进行完所有10个项目的运动，以积分进行最终排名。最后一个是单人夺冠模式，玩家只能选择一项运动，然后和电脑或者朋友进行比赛。



↑本作的多人对战模式是最有意思的。



用手柄活跃于十项全能的赛场
延续《Wii Sports》的真实运动体验

乍看之下，本作和《Wii Sports》还真有几分相似，只不过本作没有用玩家自己设计的Mii形象，取而代之的是能力、外观各异的选手。这样做的目的大概就是为了让比赛过程加入个人能力的影响，因为这些游戏的操作都太简单了，如果不加入能力的区别的话，那么玩家之间的挑战就难以看出区别。另外，本作中的人物比例属于“儿童身材”，平均4头身左右，每一个队伍里的5位组员身高体型比例都不相同，他们各自擅长的运动当然也就有很大的区别。玩家可以自由选择这些人物，并且通过队服、发色、皮肤等特征来看出每一个人的特点。

本作的画面色彩搭配比较和《Wii Sports》类似，都是比较清新亮丽。主题曲富有动感，但不如《马里奥和索尼克奥运会》那么有渲染力。整体还算不错吧，但玩起来也就顾不得那么多了，倒是对手柄上发出的音效很感兴趣，终归那种感觉会大大增加模拟的真实感。这一点也和《Wii Sports》一样，都是尽量从各方面来增加模拟的真实性。

Wii采用体感技术并不算先进，于是大家在一些游戏中都发现了有“延迟”的毛病，本作也不例外，在某些需要快速反应的项目中就会遇到这类问题。在10项运动中，本作一共采用了3种操作方式，第一种是单手拿遥控器手柄，例如羽毛球、冰壶等。第二种是横握遥控器手柄，例如卡丁车、摩托车。第三种是使用双手柄，例如足球、篮球。操作方式在选择运动的时候会有提示，玩家不能够自己更换。至于前面说的延迟问题，表现最为明显的就是羽毛球了。特别是在接球的时候，小幅度的动作很难辨识清楚，而大幅度的动作也会有反应迟钝的现象。好在羽毛球的延迟还不算太严重，只要大家稍微打好提前量就行了，而其他的项目在操作上倒还没什么问题。

总的来说，这个游戏虽然简单，但丝毫不失游戏的乐趣，如果有条件多人对战的话，还是非常值得推荐的作品。

十项全能迎接北京奥运！

三对三的斗牛赛

篮球是个很不错的项目，对抗性和乐趣性都很强。玩这个游戏需要用到双手柄，左摇杆还是控制移动，但这个游戏不能够跑，所以就看每个运动员自身的速度如何了。在我方持球的时候，A、B、Z这三个键是传球，而在对方持球的时候这三个键就是变换控制的角色了。对方持球时，靠近后挥动右手柄是断球，成功率就看你站的位置如何。另外，抬起右手柄是起跳，把手柄向下挥是投篮，如果在篮下的话，先起跳再投篮很可能会出现灌篮的动作，并且和身高无关哦。



↑篮球比赛中的个子高低没有多少影响，因为所有人都可以灌篮。

激烈的室内足球

足球项目的设计和篮球类似，都是比较适合多人一起玩的。其操作依然需要用到双手柄，左摇杆控制移动，并且和篮球一样不能够跑，每个运动员自身的速度其实表现得也不是那么明显。在我方持球的时候，面向队员挥动手柄就是传球，而在球门前挥动手柄则是射门，力度就是看你挥动手柄的幅度。在对方持球的时候，A、B、Z这三个可以变换控制的角色，靠近持球的对手后挥动右手柄是铲球，成功率非常高，而且没有犯规。另外，这个球场没有边界，所以不会存在出界和暂停比赛的情况。



用激情翻越障碍

这个项目实在有点问题，因为操作感不是很好，所以导致了比赛过程感觉不是特别流畅。这个项目需要横握手柄，按2键是加速，1键是减速，像骑摩托车一样转动手柄就是转向。看起来这个操作并不复杂，但如果你一直按着加速键的话肯定是不行的，中途的很多转弯都需要减速。这其实是比较仿真的，只不过在“游戏”中会减少刺激的感觉。而就场地来看，这个项目也略显“粗糙”。摩托车给人的感觉应该是速度与技术的结合，而在本作中大概要更多考虑一下战术了。





阳光沙滩的美丽

沙滩排球近些年来热度不断上升，游戏界的“DOA沙排”也颇为引人注意，不过，本作中的这个沙排可是做得中规中距。其操作方式是单手柄，上扬手柄是跳，挥下手柄是击球，在接球时也是要上扬一下手柄。这个项目不需要玩家控制跑位，只要负责控制好接球、拦网和击球的时机就可以了。不过这个游戏也有一个弊端，那就是无法控制击球的方向，好像每次击球都是瞄准对方球员去的，而不会吊球。如此一来，只要双方都把握好接球时机的话，比赛就会无休止地进行下去。

尽情大力扣杀吧

羽毛球是本作中非常好玩的一个项目，但同时也有一个非常明显的缺陷。首先说说操作吧，单手握手柄，上扬是发球和挑球，向下挥动手柄是普通击球和扣球。球员的行动是自动控制的，单强力的扣球则需要玩家把握时机，也就是当对方打来一记高球的时候，当球运行到至高点阶段会发出红光，此时击球即为强力扣杀。讲到这里就不得不提一下这个项目的缺陷了：反应延迟！每次挥拍后，角色往往都不是马上反应的，所以在扣球的时候大家也要打好提前量，否则只能错过战机了。



飞驰与白色海洋

开始很刺激，但总感觉不太过瘾的一个项目。不多废话，还是先说操作。这个项目需要单手握手柄，而且让手柄前段指向屏幕。将手柄下压就是加速，左右旋转就是转向，平放手柄为减速，上扬手柄是跳。这个项目大部分时间都是要保持加速状态的，特别是起跑和起跳的时候，而在转向时就不要加速了，因为加速的时候玩家是蹲着的，很容易摔倒。让人觉得稍微不爽的是，这个项目和真实的赛道长短差不多，即便难度高的赛道也没有多长，所以很快就会到达终点，可能会让你产生意犹未尽的感觉。





↑射箭就要讲求沉稳。

精准的心理挑战

个人认为这个游戏非常好玩，单要求你必须有一个好电视。这个项目的操作最简单，就是拿右手柄像枪一样握着并对准屏幕。按住B键是拉弓，瞄准好后松手就是放箭。这个比赛分为两个阶段，前一个阶段是距离靶子30米远，这个时候要努力得分。而下一个阶段为距离50米，这时候已经几乎看不清靶心了，所以运气也成了很重要的一部分。但如果用大屏幕电视来玩这个游戏的话，难度应该会降低一点。另外，大家还要注意风力的影响，也就是右下角的箭头提示。随着难度的增加，玩家需要注意的就是风力会变大，要掌握好偏离度。

沉醉速度与激情

这难道是《马里奥赛车》之前的热身？显然不是一个档次。横握手柄，把手柄当方向盘来操作转向，按2键是油门，1键是刹车。其实是很简单的游戏，不过操作感很一般，取胜的关键就是过弯时超车以及尽量走较短的路程。和电脑一起玩的时候没什么乐趣，和朋友们一起比赛则可以享受到横冲直撞的快感……因为大家的速度差不多，所以一旦领先之后，只要不犯大错误就会一直保持领先地位。这个游戏项目和摩托车差不多，就是因为操作感一般，所以不是那么好玩。赛道的设计也没有什么新鲜感。



卡丁车 Cart Race

LUX-PAIN

NDS	本刊译名：圣痛				CERO B
	MMV	4800日元	2008年03月29日		
文字冒险	卡带	日版	1人	512KB	

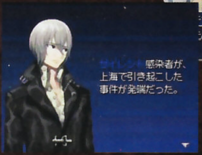
一杆触控笔，就可以完成这款《圣痛》中的全部内容，包括流程与激烈的战斗部分。 □文/龙马



本作是在去年的TGS上，两款颇为抢眼的异质游戏之一，和另一款KONAMI推出的《时间空洞》（TimeHollow）相比，由MMV开发的本作《圣痛》（Luxpain）同样拥有深奥庞大的世界观和丰满的故事情节，精美的开场动画和动听主题曲也毫不逊色，不过由于厂商对作品的临时延期，使得游戏在各方面的受关注程度都不如前者，并且游戏中那沉重深奥的主题以及并不低的难度也使得初玩者不太容易融入到其中去，但这并不防碍本作成为一款高素质的文字冒险游戏。



→人物间的对话会存在一些问题分支，产生种种不可预知的效果。选择正确可避免一些战斗。



←故事主人公是有着特殊能力的青年，运用“圣痛”的力量清除潜伏人心的黑暗。

运用触笔之犀利的锋芒，将潜伏于心灵之黑暗消灭殆尽！

清除病毒威胁拯救世界

本作的故事发生在虚拟的现实社会，遍布全球范围的病毒“沉默者”形成了大面积的人群感染，当包括人类的生物感染病毒后就会做出各种自残甚至自杀的失控行为，许多地方都因此发生治安恐慌，神秘组织福特最近追踪到一个线索，三个月前一个神秘男子在中国上海传播了大量病毒，为数众多的市民遭受其害，但是经过调查确认，这个男子并非病原，而只是一个病毒携带者，经过搜索调查，感染者最近的活动范围转移到如月市，而在当地的如月高中正是主人公西条厚树即将转入的学校，在那里他开始秘密展开了调查。



游戏进行方式采用全触摸屏操作，所有的控制都需要用触控笔点击，拖滑等方式来完成。主人公西条厚树拥有对抗沉默者的“Σ”（西格玛）能力，在平时与人交流或是在某场景中感觉到沉默者病毒的气息时，就会进入搜索模式，运用触控笔寻找画面中的可疑之处，根据笔触点击的颜色情况及上屏偶尔显示的红色提示，找到像蠕虫一样的病毒的位置，并刮涂表层世界将之消灭，之后会得到一个关键词信息，解开隐藏于黑暗中的谜团。而当检索人物心灵中的病毒时，还会采用限时搜索，这种模式下病毒并不会在原地不动，而是会不停地游动改变位置，这就需要快速将其找出加以消灭，随后还要将出现的关键词输入对方脑海中才会得到隐藏于对方心中的思绪，清除沉默者带来的威胁。



游戏进行中屏幕上方会显示当前的危险度，当高于70%时即会GAME OVER。



西条厚树

声优：宫野真守

本作的主人公。家人全部感染了沉默者病毒而死于非命，只有他自己一人侥幸逃脱，之后将失去家人的悲痛转化为对沉默者的憎恨，为了将沉默者这种万恶的魔鬼消灭，接受了生存率只有百分之几的移植手术，获得了探察潜伏于里层世界病毒并将之消灭的“Σ”能力。当他将力量植入左手中时，右眼就会变为黄金色。



诺拉 迪贝莱娜

声优：喜多村英梨

福特机关所属的女性情报员，主人公的搭档。以搜集和调查沉默者的情报信息为主要职责，性格沉着冷静，非常具有理性的女性，平时都操着公事的口气和主人公对话，但实际是很有人情味的人，对厚树时常采取的无谋行动甚感烦恼，尤其是对他心中强烈的对沉默者恨意十分担心。在游戏中她会担任玩家导航员的角色。



ナツキ

声优：茅原实里

一直在福特机关内寂静的环境中成长的少女，有着美丽的白色肌肤是其特征，虽然只有13岁，却很喜欢成熟女性的服饰。主要在机关内担任主人公的辅佐任务，她同样接受了身体移植手术，拥有跨越空间感觉到远方发生的危机事件的能力，对主人公厚树抱有十分浓厚的兴趣，在故事中扮演着重要角色。

本作作为一款NDS的文字冒险游戏，画面可说是相当精美。优秀的开场动画自不必说，游戏中所有的建筑物也都是实实在在的立体建模。游戏中的音乐也同样优秀，游戏主题所表现的艾压抑紧张感在恰到好处的音乐衬托下显得真实感十足。各种音效都把近似现实又充满科幻味道的世界观表现得很贴切。宫野真守，子安武人等众多大牌声优的倾力演出也让恋声癖们为之尖叫。这些要素对于本作的游戏类型来说已经相当成功了。而本作用触笔操作的游戏方式是其最大特色，创意十足之余，不断地持续刮滑屏幕对爱机的下屏也是个考验，建议喜欢本作的玩家们游戏时一定要控制好力度，不然清除病毒同时也把屏幕消灭掉就得不偿失了。（笑）

众多大牌声优鼎力加盟，共同打造新奇的冒险诗篇。

在绿色的密林中冒险 重温哆啦A梦的神奇世界

哆啦A梦，一个伴随了无数人成长的神奇“无耳猫”。从诞生到现在，生命力依旧旺盛，每年都会推出剧场版作品。虽然TV版动画现在看起来依旧很陈旧了，但是每看一次都会让人产生无限的感慨。根据哆啦A梦作品改编的游戏也是数不胜数，类型也是多种多样，每一作都让人爱不释手。上个月由东宝公司发行剧场版《哆啦A梦·大雄与绿巨人》在日本上映了，DS版同名游戏也同时上市了。本作是一款动作游戏，哆啦A梦大量道具都会在游戏中登场，哆啦A梦犯们可不要错过这款经典的作品。

□文/龙马

DORAEMON THE MOVIE 2008

操作	
十字键	角色移动
A	对话
B	跳跃
Y	使用道具/攻击
X	交换角色
L/R	召唤同伴
START	系统菜单
SELECT	/

战斗

战斗很简单，我们只需要用Y键进行攻击即可。一些位于高处的敌人不容易攻击到，可以不去理会。有些道具既有辅助功能又有攻击功能，一定要善于变化，不要“一招鲜吃遍天”。

同伴系统

到了游戏后期技安、强夫和小静都会成为同伴，每个人都有各自的功效。在流程中遇到一些无法破坏的障碍物或是生命下降时就是同伴登场的时候了。使用也很简单，点击下屏的同伴即可。

道具使用

使用道具需要事先在系统菜单的“どうぐ”选项中进行设定。此外哆啦A梦和大雄各自使用的道具不能互通，有时需要二人协助才能过关。

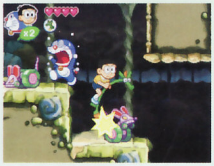


副流程

本作开始时哆啦A梦会教给大雄一些基本道具的操作，玩家只需要在街道上进行移动即可。

主流程

接下来会进入到第一个关卡，在地下哆啦A梦和大雄发现了一个洞窟，里面有很多的怪物。玩家需要操控大雄用空气炮攻击这些家伙。到了后面有一些高台直接无法跳上，需要用哆啦A梦制造出冰块作为垫脚石。一次最多可以制造5块，这里考验的就是两个角色之间的配合了，大雄负责攻击，哆啦A梦负责移动。这里的BOSS是一个大型仙人掌，攻击一次之后它会有一定无敌时间，并且会向玩家靠近，我们只需向后慢慢移动，待其跳起之后跑到另一边即可。胜利后洞窟崩塌，此时需要用哆啦A梦逃出去，一直按住Y键即可，无视前方敌人。



副流程

1.接下来是一个休闲游戏，大雄需要用空气手枪和伙伴们进行决斗。最后一个对手是技安，这场战斗必须胜利，失败后可以无限次重来。发射子弹时对着麦克风吹气即可。

2.回到家中发现了一个绿色的小精灵，接下来操作精灵进行小游戏。在不被技安和强夫抓到的前提下踩他们的头，得到500分即可过关。精灵有10滴血，连续踩踏可以得高分。

3.一路向右寻找精灵，在一个高台的下方。

4.控制变大的大雄追赶技安，追赶过程中空中会飞来乌鸦，地面上也有路障，根据提示点击触摸屏即可。

主流程

这关是在水中，武器可以三连发。寄居蟹背向着大雄的时候攻击无效，还有一些漂在水中的水母。BOSS是个外星人（长得很像合金弹头里的外星人），我们需要先将它周围的四个转动的东西打掉，然后待其将头盔摘起后攻击主体。

副流程

1.控制哆啦A梦寻找大雄和精灵。根据指路娃娃的指示的方向前进，注意途中的乌鸦。

2.对着麦克风吹气

3.一直向右走找到精灵，途中的敌人都是之前出现过的，没有难度。

主流程

在森林中寻找走散的同伴。这里有很多的烟雾，会挡住敌人或道路，需要仔细观察。在这里最好换上空气炮秒杀敌人。每找到一个同伴就增加一个援护。技安是辅助攻击，用石头攻击远处的敌人，小静是恢复援护，增加生命，强夫也是辅助攻击，可以打碎各种东西，道具也会增加，要活用同伴的援护，可以减少很多麻烦。找到所有同伴后向右走，找到哆啦A梦再继续向右。

综述

就像上述流程，本作的主要游戏方式就是这样。主流程之后带给玩家一些休闲放松的副流程，劳逸结合，不至于让玩家太过紧张而放弃游戏。不过本作的主流程并不算难，让玩家伤点脑筋的关键点也不算多。此外本作使用了类似于DS《超级马里奥兄弟》的中间系统，玩家到达写有“の”字样的旗子后如果不幸死亡就可以在旗子处重生。此外每个流程中都有一个神仙，一般都是躺在地上的，和他对话可以增加一格生命。此外和主流程中开始的小哆啦A梦对话可以得到通关提示，比如使用某种道具比较合适。本作是一款休闲ACT游戏，最适合闲暇时玩乐。



NDS	本刊译名：哆啦A梦 大雄与绿巨人			CERO B
	SEGA	5040日元	2008年3月6日	
ACT	卡带	日版	1人	64Mb



TIME HOLLOW
タイムホロウ
奪われた過去を求めて

当你从睡梦中醒来，却发现周围的一切都发生了变化：深爱自己的父母不在了，整个家都变成了另外一个样子。要如何才能找回真正的过去呢？命运就是这么爱捉弄人，现先让你痛苦，然后再给你一丝曙光。 □文/龙马

NDS	本刊译名：时间空洞 寻求被夺走的过去			CERO B
	KONAMI	5229日元	2008年3月19日	
AVG	卡带	日版	1人	1024Mbit

《时间空洞 寻找被夺走的过去》是KONAMI为NDS开发的一款全新的游戏，本作的主旨是"修正过去，改变未来"，类型是时下流行的AVG文字类游戏。本作讲述的是主人公"时尾步郎"的父亲在他17岁生日的前一天突然告诉他："明天有重要事情要和你详谈……"。但是就在当晚时尾步郎做了一个噩梦，在梦中他看到在一场大火中，年少的他被迫与双亲分离，更加不可思议的是当他醒来后他所生活的世界发生了巨大的改变……在这个"新世界"中，他12年前就已经失去了双亲，而且他的叔叔"时尾保"也变成了他的监护人。不过意外之中也有意外，此时家里的猫咪给了他一支拥有划开时间空洞、改变和修正过去能力的"Hollow笔"，通过这支神秘的"Hollow笔"，时尾步郎将要逐渐地寻找失去的过去，揭开这事件的真相……

时尾步郎 主人公

与父母一起生活的非常普通的高中二年级学生。在17岁生日的早上，因为发生了奇妙的体验而把世界变成了（父母在12年前就失踪了的状态）手中拥有能干涉过去的（ホロウペン）为了解决这个不可思议的事件挺身而出

用神奇的时间之笔去寻找自己丢失的过去！

◎流程

初始

点击所有可调查的地点包括窗、床、柜子、桌子、地板、垃圾箱、电视、猫，之后母亲来叫吃饭，按B或者点击右上角即可。

序章

和父母对话，点桌子上的调味料。回房间关窗。下楼，剧情结束后回房间，点击猫后再点击床。调查地板，床，得到笔后点击床前的洞穴。菜单中第一项FLASHBACK中点击有时尾保的那张。下楼后剧情，之后按B出门去学校。出现新人物，和织、九里，得到礼物。与之后的三人对话后，大地图上选择时尾家。回房间将礼物放在柜子上，剧情。下楼出门去学校，进门右转到垃圾桶前。菜单第一项中点击对应回忆。在右边画洞，进行调查



第一章

选择"一寸の光阴轻んずべからず"。回忆更新。剧情后进入大楼，依次问问题。前进与老师对话。进教室与五岛对话，点击女生后再与五岛对话。回忆更新。退到大楼外面与两个女生对话 。出学校到车站与九里对话。去三原家，与三原对话。回学校与五岛自动对话后到垃圾桶旁与老师对话。去公园与五岛对话。去车站与四堂对话。回家，调查柜子发现礼物没有了。到教室旁边的走廊点击告示板上的纸张，与十二林对话。去三原家，与三原对话拿照片。去走廊，与十二林对话。

接下来有分支：

分支1：更新回忆后退出一步在箱子前使用笔，在アイテム中选择"封筒"，放到箱子里去

分支2：更新回忆后到黑巢自行车的地方，在アイテム中选择"封筒"并放到和织手上

第二章

和这里所有人对话。剧情后再和所有人对话，调查房门上的告示。回到大地图前往交叉点，与十二林对话。去图书馆与和织，九里对话。去黑巢自行车前用笔把自行车钥匙拔掉。剧情后前往公园，选择"时间是贵重的"。前往交叉点与十一谷对话。从交叉点深入，调查，回忆更新。前往黑巢与八木对话，依次提问。前往图书馆与十仓对话，依次提问，回忆更新。前往交叉点与五岛对话。从交叉点深入，用笔调查卡车后面，剧情。

第三章

剧情后去黑巢，与所有人对话，一定要等所有问题都出来才可以离开。到车站与十二林对话，剧情自动到新地点アイオーン。去交叉点和十仓对话。去图书馆和九里、和织对话。找到狗，出现地点是随机的。回到黑巢剧情，回忆更新。在自行车前调查，可以先调查九里的脸拿到九里的眼镜。调查脚下的空地，拖动画面调查地上的钳子。剧情后前往车站，与十二林对话，再提问五岛所有问题，最后两个要各问2次。在交叉点深入剧情。在黑巢自行车处剧情。在学校与两个女生，走廊上的男生对话。在学校与二宫老师对话，分别选择"时は失うべからず"、"敌は讨つべきときに讨て"。在学校垃圾桶剧情，自动剧情到アイオーン。前往图书馆，选择"事件事故"。回到アイオーン，时间洞穴中使用钳子剪断绑着小白的绳子。前往黑巢





第四章

剧情和保叔叔对话，连续多次提问后自动剧情。从家里出门后提示书房门开着，进入。拿起桌子上的钥匙打开灰色的柜子，并且调查书房内所有能调查的。回忆更新。前往图书馆，与柜台的大叔对话。.



维塔士决胜游戏外包行业“三大秘诀”



近几年来，全球游戏产业发展迅猛，游戏外包这一细分产业也逐渐崭露头角。将总部设在中国的国际游戏外包公司维塔士，便是在这一背景下迅速成长起来的。尽管维塔士在中国成立至今，只有短短三年，但是已经成为国内最大的游戏外包软件公司，也是亚洲最大的游戏外包公司之一。随着公司近几年的迅速发展，其客户已经囊括世界十大顶尖游戏公司中的七家。

坐落于上海长宁区上生慧谷生物科技园的维塔士，拥有四层办公楼，工作环境轻松舒适，并有着浓厚的创新氛围。为了增进员工之间的交流，公司特意在办公区开设了一个“游戏角”。休息时间，大家可以坐在沙发上玩XBOX360、Wii游戏。一方面，有助于员工熟悉各种游戏，另一方面，也可以让大家在闲暇之余交流游戏开发经验。□文/姜瑜

服务质量精益求精

作为国内第一家被Nintendo DS, WII，Sony PS3，Microsoft XBox360几大游戏平台共同认证的公司，维塔士在业界有很高的知名度。强大的技术与优质的服务，是世界顶尖游戏公司与维塔士合作的重要原因。

随着去年11月，完全由维塔士开发制作的、以Hollywood同名电影为基础的游戏——《Beowulf》的推出，大大提升了维塔士的知名度。另外，还有即将推出与Hollywood电影同名的游戏《speed-racer》，也是由维塔士承担其全部的制作开发工作。这部由Matrix的原班人马制作，并由Wanner Brother 制作发行的电影已经有很好的市场预期。除此之外，维塔士还参与制作了几个大型游戏，包括《FIFA》，《Medal of Honor》，《Lineage》等，娴熟的技巧与精细的服务，得到了客户很高的满意度。

以次世代游戏外包为主营业务的外资公司，美术工作量极大，而且复杂度也非常高。维塔士制作总监潘峰告诉记者，“随着次世代的建模和贴图精度的提高，对从业人员的美术基础也提出了更高的要求。因为次世代游戏要表现的内容极其丰富，层次感强，对细节的重视度很高，所以美术人员的分工也非常细、要求高。”“记得在制作《Medal of Honor》的美术场景时，要体现二战当时的那种写实的战争场景，需要制作高精度的画面。可当时最大的问题便是，物品的材质细，需要花不少时间去选择合适的材料。哪怕是制作二战时的一个水壶，也需要精益求精。这个水壶必须符合很多条件，它必须体现出在烟熏火燎欧洲的战争背景下的一个非常陈旧的铜质水壶的特质。我们的工作人员，就为制作这样一个水壶，花了不少时间在材质的选择上。”



正是本着这样的工作态度与高质量的服务，维塔士与客户的合作也越来越紧密。

有效的人才培养机制

据维塔士CEO Gilles Langourieux介绍，维塔士成立三年以来，已经拥有了一支300人的专业游戏队伍。目前，主要侧重于美术和设计人员，当然还有程序开发人员、测试人员以及项目管理人员。随着公司业务的迅速拓展，对游戏人才的需求也急速增长。两年内，公司希望从目前的300人规模，扩展到600人。”

人员的大规模扩招，也需要相应的人才培养机制跟进。维塔士人力资源总监徐耀东告诉记者，“目前，在维塔士公司，有几种培训方式。如与游戏教育基地GA合作，进行定向委培；定期的带薪培训；以及纯美术方面的针对性培训等。”

“2007年3月，维塔士公司便和GA游戏教育基地首次合作，尝试以定向班的形式，定向班的学员一般是美术、设计相关专业的学生或毕业生，尤其是有国画，版画，油画，雕塑等专业背景的人。毕业的学生成为维塔士公司的正式员工后，在次世代游戏制作中发挥了很大的作用。如今，维塔士与GA已经开展了第三期合作，课程体系全面升级，采用全新的次世代游戏美术教程，讲师全部由维塔士公司派遣资深开发人员担任，同时合格毕业学员还将获得学费补贴及返还。”徐耀东介绍道。

除了与GA的定向委培之外，还有一块是维塔士即将启动的培训项目——角色制作培训。维塔士一直以来从事全球高端的游戏项目制作，因此对角色制作的要求也非常高。正在筹备“角色培训班”，主要针对油画系与雕塑系毕业的学生，这些人艺术感非常强，对于色彩以及模型把握度也很好，但是在软件操作方面显得非常薄弱。“因此，我们会提供三个月的强化培训。维塔士一直在大规模地招聘美术人员，特别是做角色的人员。”徐耀东补充道。

风险投资成为‘战略武器’

2006年6月，维塔士获得联想投资集团的青睐。“联想投资对我们的支持力度非常大。与他们的合作，已成为维塔士的‘战略武器’。近几年来，我们在培训、流程、安全性等各方面得到了很大的提高，这都离不开联想投资的支持。因为联想投资在外包领域已经有成功的案例，可以与我们分享经验，并帮助我们扩展全球业务。”Gilles Langourieux谈道。

风险投资的支持，可以说是维塔士发展道路上的一大助力。宝贵的经验与指导，是许多公司迅速成长的重要推动力。联想投资执行董事夏在去年ChinaJoy关于“游戏外包”的论坛上，就谈到了游戏外包公司需要克服的困难。在如何解决跨文化差异以及团队间的沟通等方面带来的问题时，夏谈道：“游戏外包需要与国外的厂商合作，而国内的团队与国外同行在文化方面有一定的差异，除如语言、为人处世的风格等等，所以VC在选择项目时，不仅要看到市场是否发展到一定规模，而且还对国内团队与外国合作伙伴之间的沟通能力有较高的要求。不同国家的文化背景是有差异的。如果要在游戏外包行业中站稳脚跟，必须正视这一现实状况，只有沟通无障碍，才能提高外包效率。”

的确，风险投资的“真知灼见”与经验分享，对推动维塔士的发展以及战略的把控上，起到了非常重要的作用。



点评人 薯子





如今，《MHP》的魅力已经感染了越来越多的掌机玩家。《怪物猎人Portable 2nd G》问世之后，PSP“联机狩猎”的乐趣，又一次来到了广大《MHP》爱好者们的面前。

PSP	本刊译名：怪物猎人Portable 2nd G				CERO C
	CAPCOM	4800日元	2008年3月27日		
动作	UMD	日版	1-4人	1824KB	

与昔日的同伴们迎接再挑战 在未知的猎场中开始新征程

发售首日即创下数十万实销业绩，店头价格在短短几天内从4800日元狂涨到10000日元以上……这就是《怪物猎人Portable 2nd G》（以下简称《MHP2G》）正式上市后的市场反应。一位居住在小城市的日本游戏评论者在BLOG上描述了清早游戏店前排队购买这款作品的情景，并感叹“已经很久没有看到过这样的场面了”。PSP版《怪物猎人》形成的强大能量，已经达到了有目共睹的地步。

通算起来，《怪物猎人Portable》系列已经推出了三款作品。系列的首作推出于2005年12月1日，至今还不到两年半，是一个非常年轻的游戏品牌。可是，这个系列给爱好者留下的回忆之丰富却是异乎寻常的。很多“老猎人”提起这款游戏时，甚至会产生一种相伴已久的怀恋之情。在这种意义上，《怪物猎人Portable》系列确实是“打动了玩家”的优秀作品。如同很多玩家都已经了解的一样，《怪物猎人》系列最早是以“家用机网络游戏”为宗旨而开发的，后来名声随着口头传播而逐渐传开，成了CAPCOM具代表性的新兴游戏系列。这款游戏掌机版的成功具有一定偶然性，开发方为了对应掌机平台的特点，对游戏难度进行了调整，并加大了单机游戏的自由度。结果，这种调整意外形成了一种绝妙的平衡，在用户亲和力上甚至超越了家用机版的原作。这使得这个系列最终成为了PSP日版游戏中最成功的作品。

本次发售的《MHP2G》如同其名称一样，是前作《怪物猎人Portable 2nd》的加强版。不过，这款游戏中不仅大量追加了新的场景、敌人、装备及任务，还构筑了新游戏系统，并进行了大量界面优化处理，仅从新要素的丰富程度上看，本作就已经算是一款全新的游戏作品了。以前有评论曾经指出，《怪物猎人》兼具3D动作游戏和MO网络游戏的特点，想做到系列延续，就必须让玩家们随时保持新鲜感。同时，这种游戏又有一个不利因素，那就是玩家们越投入，新要素的生命力就越短暂。开发方不遗余力地在《MHP2G》中添加各种新要素，并大幅增加了任务的数量，就是想让玩家们玩这款游戏时尽可能玩得久一点。

从本作发售后的反响看，本作最主要的新系统“朋友猫”获得了比较高的评价。让玩家在单机任务中携带一名特殊的NPC同伴出击，不仅有助于消除玩家们单独游戏时的孤寂感，还能在一定程度上减轻战斗时的压力。采用猫人族这种拥有可爱外形的系列吉祥物来担任这一角色，也是为了增加NPC同伴的亲和力。同时，“朋友猫”系统还具有很高的自由度，不仅小猫们的性格和战斗方式各异，玩家还可以根据喜好调整它们的能力值倾向，并让它们学会各种技能。随着玩家们不同的培养方法，“朋友猫”可能会在战斗中产生完全不同的作用。可以说，这是一项具有很高游戏性的育成要素，而且具有足够的存在感。



在一般的追加要素方面，本作也做出了独特的思考。“大连续讨伐”任务可以说是响应玩家们长期以来的要求而做出的设计，在同一个版面中顺序与不同的BOSS级怪物战斗具有很高的游戏密度，很适合多名玩家一同游玩。在怪物与装备方面，开发方也最大限度地进行了充实，BOSS种类增添了10种以上，原有的BOSS也增添了全新的行动方式。

最后，本作在用户界面上的调整也是值得称道的。“Media Install”功能通过事先将部分情报录入记忆棒中来实现游戏读取速度的进一步高速化，游戏中道具管理及情报显示方面的便捷性也有了不小的提升，玩家们在玩这款游戏时，可以更加专注于狩猎过程中的乐趣。

整体来看，作为一款“加强版”，《MHP2G》的内容还是令人满意的。在今后一段时间中，这款游戏必将陪伴在很多PSP玩家的身旁。不过，就如同上面已经说过的，《怪物猎人》这类游戏随时都面临着推陈出新的严峻课题。这个系列今后在各种主机上的续作能不能给玩家们带来新的惊喜，厂商大概必须从现在起就进行认真的思考了。

A



【点评人/北斗】PSP玩家们苦苦等待了一年，还经历了一次“延期”的痛苦，终于把《MHP2G》给盼来了。本作中的任务数量有了飞跃性的提升，不仅增加了大量高难度的“G级”任务，还在原来的级别中也加入了全新设计的任务，让前作玩到各种程度的玩家都能在新作中立刻感受到新鲜感。游戏中的界面设计明显比前作亲切，道具箱的容量大幅扩充，箱内调合以及购物时可以直接送往箱中的设定更明显简化了玩家们整理道具的步骤。对于系列的老玩家来说，厂商们做出的这些细心之举无疑是值得欣喜的，爱好者们的“狩猎之路”会变得更加有趣。

A



【点评人/龙马】在本作正式发售之前，很多人认为“朋友猫”系统只不过是游戏中的一个噱头，但实际玩过之后，大家却都在这个设计中找到了不小的乐趣。对于以“一切都要靠自己的双手来开拓”为主题的《怪物猎人》系列来说，增加类似PC网络游戏中“战斗宠物”一样的系统，确实令人感到有些意外。事实上，“朋友猫”的培养自由度很高，确实有慢慢研究的价值，而且，“朋友猫”在战斗中的作用也拿捏得不错，不会显得毫无用处，但也不至于喧宾夺主。能在一个全新的系统中把握住这种微妙的平衡，开发方作出的积极努力确实是难能可贵的。

A



【点评人/雪飞】系列前作《MHP2》很多玩家都已经玩了数百个小时，等待新作的焦急心情可想而知。为了不让老玩家们失望，《MHP2G》的开发组尽全力往游戏中添加新要素。可以说，这次的《MHP2G》可以算是现有掌机版《怪物猎人》的一种完成型了。不过，过多新要素的追加同时也产生了问题。本作可以完全继承前作数百小时的存档，新玩家和老玩家之间的差距过于明显，虽然拿着同一款游戏，相互间却完全玩不到一起。可以说，这种“内容肥大化”的现象是网络性质的游戏都会遇到的问题。在这一点上，厂商还要尽快想想革新的办法才是。

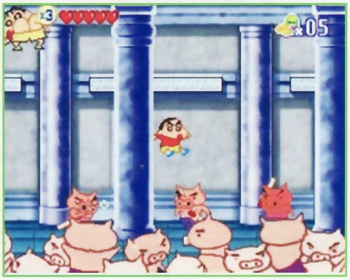
A

读者点评 ●《MHP2G》终于降临啦！我的PSP又可以投入“全力运转”之中了！（上海 王义平）●迅龙的造型实在COOL，发怒时的眼睛曳出两道红光，异常精悍……我一定要先做出迅龙的装备。（广州 刘宇）●“朋友猫”实在太可爱了，我刚带着它进入密林，它上去几棒子就敲晕了一只螃蟹，我当时就被“萌”到了。（北京 陈士鑫）●本作里的任务和武器是不是有点太泛滥了？大连续讨伐任务给人拖时间的感觉，很多强化型装备好像也是充数用的，厂商拉长游戏时间已经开始不择手段了。（哈尔滨 柳滨）●箱子继承存档后有8页，还可以立刻扩充到10页，这下子一直困扰我的“没地方放素材”问题圆满解决了。（北京 方化）

本作在农场炸矿的时候可以直接从箱子里选炸弹，不用再每次都特意带在身上了。

点评人 北斗







NDS	本刊译名：蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧			CERO A
	BANPRESTO	5040日元	2008.3.20	
动作游戏	卡带	日版	1人	1Gb

蜡笔小新在电影乐园的大冒险 五种变身四大护法供你呼风唤雨

相信即便是在国内，蜡笔小新也是一个公众人物了吧，这个马铃薯脸的色色小男孩不论是在日本还是在亚洲其他国家都有极高的知名度。本作就是以GBA上非常经典的《蜡笔小新：呼风唤雨电影乐园大活剧》原作加上了一些新内容后重新复刻到NDS上的。

\虽然是移植版，但眼镜厂商还是有些诚意的，例如追加了新的关卡，以新的第12部剧场版到第15部为蓝本追加了全新的场景。如今，从电影版第一部《动作动感VS哈古雷魔王》到最新作的《歌唱吧！炸弹》全部15部作品的关卡都将在本作中登场。

进入游戏，印象最深的变化就是真人语音的加入，游戏中几乎所有剧情对话都有真人配音，听到那些熟悉的声音和台词，真是让人觉得相当感动，当然，感动的同时还是会被小新的恶搞逗得忍俊不禁。应该也是因为如此大量真人语音的加入，才使得这款复刻作品的容量突然激增到了1Gb吧。游戏的进行方式和以前一样，以各剧场本为大关的游戏关卡，每一大关又可以分为若干小关，中途可以存档。每关剧情的推动以电影原著中的经典镜头为主线，让玩家在游戏的同时也是有如在观看电影般重温一遍这些剧场版。

游戏的系统和操作方面与GBA版相同，变装系统得到了保留。小新一共有5种变身，分别是动感超人、猴子、青蛙、母鸡和蜜蜂。这些变身能力并不是随便就能得到的，而是需要收集各个关卡中隐藏的变身碎片，集齐同样的四张才能获得一种变身。每种变身都有不同的能力，有些关卡或隐藏道具必须利用这些变身的能力才能顺利通过或获得。动感超人可以发出光波，在空中可以使用踢腿攻击，二段跳变成了旋转攻击，光波和旋转攻击需要消耗能量，能量值会自动补满，远程攻击时比较好用。猴子可以抓住墙进行登墙跳跃，利用这招可以在两面相距很近的墙之间跳跃到高处，还能抓住树上的枝条攀爬前进，主要用在拿取隐藏物品或者特殊关卡时使用。青蛙移动时不会用两只脚走，只能一蹦一蹦的，是所有变身中跳得最高的，能伸出长舌用舌头粘住专门的青蛙挂钩就能往上荡，还能用来吃空中的星星，甚至可以让敌人麻痹一段时间。母鸡的优势是跳到空中可以扇动翅膀缓慢地向前下落，攻击并不是它的长项。蜜蜂变身可以让小新飞得非常高，但是要消费能量值，当能量没有的时候小新就会落在地上气喘吁吁地恢复能量，一些上不去的地方就要用蜜蜂飞上去了。所有变身都没有二段跳，但都可以用脚踩敌人。说起来，小新变身的时候非常有趣，每次都是原地脱光身上的衣服再穿上伪装，真是很奇怪这时旁边的敌人为什么会那么好心的等他从容换完衣服（笑）？

除了小新这个主角之外，他们一家其实也都有登场的，爸爸、妈妈、妹妹和小白作为“四大护法”在全程给予小新各种各样的帮助。每人一开始只有一种特技，随着玩家在各关卡中收集到的特技碎片，四大护法最多每人会四种特技，除了第一种特技的使用是免费的，后三种特技都需要消耗护法头像旁的小桃心，小桃心的取得方法是收集关卡中的小物品，爸爸是啤酒，妈妈是戒指，妹妹是奶瓶，小白是肉，每位护法最多积攒5个小桃心。许多地方的通过方法和隐藏道具的获得都需要灵活运用变装与四大护法的帮忙。



本作中并不要求玩家非得要按照年代顺序打关卡，可以自行选择，几乎每关跟BOSS战斗的方法都不一样。有的关需要用触笔点击BOSS的弱点，有的关需要跟着节奏点击中间的圆圈，玩法多样非常有趣。随着玩家流程的逐渐进行，还能在数据中心玩到各种迷你游戏，最后能够获得的迷你游戏数量一共有12种，其中不乏需要用到触摸笔才能完成的游戏。

尽管从画面和音乐来看本作没有明显进化，不过这种清新的2D画面总比贸然改成3D的方块要好。说到操作方面，其实小编对本作没有特意针对NDS的特性大量使用触摸笔，而是仍然保留了以前的按键操作感到非常满意，毕竟“触摸”并不是万能的，像小新这样的2D动作游戏还是用按键玩来得更有感觉。所以即便这只是一款复刻作品，但其超高的乐趣仍然是小编强烈向NDS玩家们推荐本作的最大原因！

B



【点评人/龙马】本作和前作相比画面音效没有什么进步，就是用前作的技术复刻了GBA版，不过新增的四个关卡应该可以满足各位小新粉丝了。游戏很流畅，手感也很好，唯一需要等待的就是小新变身时换衣服的时间，不过这特殊的换衣服动作正是本作的特点。游戏中剧情对话是全程语音，并且依然是小新的原班声优进行配音。游戏每关开始时都会出现一个ACTION的牌子，有点幻侠乔伊的感觉。当动感超人穿扮的小新发出光波时能听到他用嘴发出“哔哔哔哔哔”的声音。如果你酷爱小新并且喜爱GBA那版就一定要玩一玩本作，本作一定不会令你失望的。

B



【点评人/小沛】一直以来就觉得小新这个家伙实在是非常强，虽然“长相怪异”且许多言语和行为完全都不是一个小孩子该表现出来的，仍然能够得到这么多人的喜爱。以前的GBA版我就玩过，确实相当有意思，各种变装能力各异且看上去都非常恶搞，特别是那个青蛙装，一跳一跳的，还能吐出长舌攻击……这次的NDS版变化不大，追加了GBA版发售后这几年来新出的剧场版关卡，玩的时候也不必按照年代来，随意选择都行。感觉有的关卡难度还是不小的，不过整体玩下来仍然是非常的轻松有趣，BOSS战也是各具特色，打起来其实是比较容易的。

B



【点评人/雪飞】说实话，本人是很羡慕小新的，真是个幸福的孩子。作为GBA版移植到NDS上的复刻版，本作在画面和音乐上的进步其实比较有限，主要的新要素就是新增的几部剧场版，另外还有一些迷你游戏，有的迷你游戏需要用到触摸笔操作，不过在关卡攻略中仍然还是GBA上那种按键式操作，非常有亲和感。五种变身能力各异而且都非常有意思，特别是小新变装时的动作，很黄很暴力。几名辅助成员都是小新的家人或家畜，这些辅助成员的特技也是会升级的。每天拿出来玩上那么几关，看看小新的台词和动作，非常有意思。

B

读者点评 ●老实说，有些关卡是GBA版直接拿过来的，但这次新增的关卡有很多还是很有创意的。以前的GBA版已经完美了，这次的NDS版也争取要再次完美！（大将军）●非常喜欢小新的动画和游戏，觉得这次06年和07年的游戏篇最喜欢，看过07年的剧场版，小白离开那段很感动。（ashfever）●这个游戏真是非常有意思，相当搞笑，玩的时候总是不自觉的就笑出声来，哈哈！（火枪）●刚玩了几关，感觉挺不错，希望汉化小组能够推出中文版，有的台词看不懂。（东来西去）

小新在进行换装的时候画面处于静止状态，不用担心被敌人攻击。

点评人 雪飞





STAR OCEAN Second Evolution スターオーシャン2

系统非常独特的一款角色扮演游戏，不少终极最强装备都需要主人公们自己制造，玩家在游戏中少不了刻苦修炼各种技能。游戏的画面与前作相比，并无太大变化，无论在战斗中还是在野外地图上，人物的图标都很小，习惯了华丽画面的玩家在最初也许会稍感不适。

PSP	本刊译名：星海传说2			CERO A
	SQUARE ENIX	4800日元	2008年4月2日	
角色扮演	UMD	日版	1人	1.6Gb

意外传送诞生超越星球的爱恋 选择加入引发不同同伴小剧情

最近似乎游戏业界正在流行诚意复刻，昔日的经典之作纷纷换上一件华丽的外衣，重新登陆到掌机上。游戏本身基本没有什么变化，只是在一些无关轻重的小节问题上做些调整，增加一点点的新要素。本作则是诚意复刻中的代表作品之一！

游戏的画面与原作比较没有太大进步，在地图移动和战斗场景中，主人公们依然很小，追求视觉享受的玩家也许会觉得不太适应。不过虽然在战斗中人物图标过小，但是玩家却可以看清他们的一举一动，尤其是遭受到敌人攻击时，主人公们不但会做出相应的动作，面部表情也会变得极为可爱。

PA系统是本作的标志系统，玩家可以让同伴们在城市中自由行动引发事件。通过PA系统玩家可以了解同伴的性格，还能得到一些特殊物品，并影响到游戏结局。但更关键的是，玩家可以通过PA对话招募到新同伴。这一系统虽然用处颇多玩家受益匪浅，但在实际操作时却比较麻烦，在游戏初期同伴数量少时，还不算明显，但在游戏后期进入城市后，同伴数量大增玩家必须四处寻找才能引发剧情，大大增加了游戏负担，稍不注意便会忘记寻找某位同伴而导致无法引发特殊事件。PA系统还影响同伴间的友好度和爱情度，并且会影响战斗，想要追求完美的玩家则必须不厌其烦地在城市间四处游荡。

在商店中购买各种类型的技能后，玩家消费SP点数可以为主人公们修行各种特技，但在游戏初期购买各类型技能的需要消费大量金钱，玩家必须不断战斗才能获得充足的资金。特技分为提升能力的特技和提升战斗能力的特技两种，提升角色能力后，不但会降低战斗难度，还可以通过某特技的提升学会新的物品创作技能。战斗技能则是一定几率出现对玩家有利的效果，比如说自动反击、防御力大幅上升等。



才能是标志出角色特点的系统，展现出了各位主人公的个性，并对物品创作产生巨大影响。因为各种物品创作技能都对应不同的才能，因此玩家在游戏中一定要选择那些合适的主人公进行该项物品创作，才能大幅度提升物品创作的成功率。



物品创作也是本作的重要系统之一，主人公们可以利用各种资源进行物品制造，物品创造分为调和、炼金、细工多种，对应消费不同的物品，玩家必须消费SP点数不断提升各类技能的等级，才能创造出理想的物品。由于某些最强装备需要自行制造，因此在游戏中大力提升物品创作能力必不可少。除了物品创作外，角色们还可以修行一些特殊特技，比如说音乐演奏、出版等，利用这一系统玩家可以挑战强敌，还可以通过出版赚取金钱。

必杀技和纹章术都有自己的熟练度，不断使用可以提升该数值。必杀技的熟练度达到一定程度时，一些必杀技会进化为其他特技。必杀技必须达到一定数值必杀技的威力和性能才会大幅提升，在此以前并没有什么变化。纹章术则没有熟练度数值的限制，熟练度数值只要提升一，威力都会发生明显变化。想要使自己的队伍更强大，玩家就必须不断使用必杀技和纹章术战斗，不过可惜的是，玩家只能为使用角色装备上两个必杀技、纹章术，未装备的必杀技和纹章术则不能使用。

本作的战斗为踩雷式遇敌，在游戏初期玩家经常会被敌人奇袭。被奇袭后全部参战队员都会在一定时间内陷入昏迷状态，在该状态下不能行动。不过因为昏迷时间较短，只要玩家在队员们恢复正常后立即积极战斗，注意保护法师，一般并不会对战斗造成太大影响。

虽然本作是一款复刻之作，游戏画面也远不如现在作品华丽，但因为系统的独特精妙，也非常值得一玩。PSP掌机平台也更适合玩家随时游戏，喜爱本作的玩家可以利用一切时间进行游戏，完美地完成游戏。

B



【点评人/龙马】又是一款复刻的作品，虽然已经时隔十年，可以让不少没接触过本作的玩家享受到本作的乐趣，但是复刻还是复刻，不免存在游戏画面与时代脱节等缺点。而最近似乎业界也正在流行复刻，无数款老游戏都被换个包装重新搬到掌机平台上，这是因为厂商对自身开发新游戏的实力没有信心？还是因为想要充分利用新游戏平台？恐怕最主要的原因还是新作费力未必讨好，复刻省时省力不落埋怨，还能赚上一大票吧！不过曾经的经典，哪怕是经典中的经典，复刻了之后未必再是经典，只能算是一款小品级的作品。

B



【点评人/蓍子】本作的战斗难度大幅降低，本不喜欢本作系统的我也能轻松过关。游戏系统内容丰富，各个方面相辅相成，无论是物品创作还是音乐演奏，想达成完美都要花上不少心血。PA系统标新立异，特殊小剧情中不乏搞笑。虽然游戏画面不够华丽，但人物表情却制作精良，玩家完全可以从小图标上判断出角色的喜怒哀乐。战斗紧张激烈，但却并不会浪费太多时间，甚至几秒钟便可搞定杂兵战，BOSS战所需的时间也不是很长，为玩家节约了不少时间。如果不是因为现在游戏出得太多太快，本作我一定会拿出几百小时达成完美。

B



【点评人/小沛】上次评论《星海传说1》的时候就颇费了一番力气，因为对于这种复刻作品实在是没什么可以说的了，反正就是给PSP的游戏数量充个数。不过相比前一次，本次的复刻还算是稍微有那么一点诚意。这个游戏的系统稍微有点复杂，需要大家适应一段时间，因为同伴之间的关系都需要玩家亲自去维系的，而不像很多传统作品那样，角色们的关系固定不变。而个人感觉比较有特色的系统就是"创造物品"，其实这个系统在当今已经不能算是"特色"了，不过依然很有意思。这个游戏的战斗系统较为复杂，需要考虑到的方面较多。

B

读者点评 ●上次玩这个游戏玩到一半时PS坏了，现在可以PSP再来一遍了！（三栖人论坛 八月榴莲）●累啊！修炼多时，一个不小心团灭，中间五个小时一直没存档，只能再来！为什么宿屋里没存盘点呢？太不贴心了！（三栖人论坛 小鹿八角）●女主人公并不是很美，不理解男主人公为何吃醋！（三栖人论坛 月月光）●声优全换了，必须买个耳机了！（三栖人论坛 道乐者）●新作啥时候出？还出PS2的或者PSP的吧！（三栖人论坛 啊哈哇啦呀）●为什么不能一次招全所有的主人公呢，实在是太不厚道了！（三栖人论坛 夜夜笙歌）●男女主人公两路线差别不大，不如取消一个，增添新剧情加长游戏流程！（三栖人论坛 猎人泪人）

修行特技时，建议首先学习降低SP值消费的特技，以后可以节约不少SP值。

点评人 七曜





無双OROCHI 魔王再臨

对于一个无双系列的核心玩家来说，每次无双新作的发售就像过节日一样，当然本次“魔王”的降临依然令人玩得兴奋不已。霸气十足的真·远吕智，可爱的卑弥呼和超凡脱俗的女娲都使得本作充满了吸引力。

PS2	本刊译名：无双OROCHI 魔王再临			
	KOEI	6800日元	2008年4月3日	CERO B
动作育成	DVD-ROM	日版	1-2人	152K

三国、战国的群英以及神将们，共同打造华彩绮丽的无双圣堂！

《无双大蛇魔王再临》是2007年KOEI所推出的PS2无双系列大作《无双OROCHI蛇魔》的续篇作品，故事叙述在前作的魔王远吕智被打倒后，原本以为将恢复和平的异世界，又再度因为各方群豪的野心与欲望而陷入动乱之中……游戏不光收录了《真·三国无双》与《战国无双》两系列的登场武将，并加入《战国无双2 猛将传》的5名新登场武将前田利家、柴田胜家、加西亚、佐佐木小次郎，长宗我部元亲与今川义元，以及曾于《真·三国无双2》中登场的中国古代神话人物伏羲、女娲、太公望、孙悟空。还有日本史上著名人物源义经、平清盛、卑弥呼，以及最终隐藏BOSS真·远吕智。此外，《无双 大蛇 魔王再临》中还将增加全新的“对战模式”，两位玩家可以各自操作3人组武将进行对决。而单人用“生存模式”也将激发玩家的挑战欲望。《无双OROCHI 魔王再临》的故事设定在前作《无双OROCHI》的一个月之后，三国、战国英豪联手消灭了魔王远吕志，但是好景不长，想要取代远吕志统治天下的各路豪强以及远吕志的残党纷纷在各地发起战乱，而在这些背后，又一个强大的黑暗势力出现……本作并不同于以往的资料片，游戏在原有基础上原创了多名角色，使得登场总人数达到了空前的92人。故事模式中的游戏势力除了原有的4个之外，又新增了“魔王远吕智军”，因为剧情是在无双OROCHI之后，所以各势力的剧情都是全新的。新增的场景与游戏模式等，都处处体现了制作商的诚意，各位玩家千万不要以一种像玩“猛将传”或者“帝国”一样的心态来对待，用真心来融入这个“鬼神乱舞，其乐无穷”的新作系列中吧！



《无双OROCHI 魔王再临》的角色被划分成三种不同的属性，每种属性都有不同的固有技能和特殊技。而且还可以发动连续无双，该无双使出的条件是必须两人无双以上无双槽满。方法为，第一人发动无双，然后切换下一个满无双的人物，再按○发动。力型角色本身自带硬体的特性，也就是不容易受到敌人的攻击而中断动作。而且那些烦人的弓箭攻击也不能中断角色的动作。如果防御够高杀入敌军中享受一骑当千的快感。一般力属性的特殊技都比较消费无双槽，不过大多数都攻击力十分大。技型角色是平均型的角色，进可攻退可守。角色能使出独有的SP攻击，还有强化的C攻击。SP攻击每个人的使出方法都不同，大家可以在角色出招表中看到，该角色的SP攻击所在。标有SP标志的C攻击就是把该攻击的△按键改为R1，就能使出强大的SP攻击了。例如C3sp技就是□□R1。没有标注SP的C攻击也可以用R1来使出，是该C攻击的强化版，速度加快。而且技属性的人物有反击技，就算深陷乱军也能够顺利解围。

《无双OROCHI 魔王再临》将比前作《无双OROCHI》新增“援护攻击”和“合体技”两种新系统。“援护攻击”是指在玩家所控制的角色受到攻击时，如果此时两位辅助角色的“无双槽”蓄满便可以按住L1再按△和□键发动，发动后辅助角色会出现并帮助攻击。“合体技”是团队三人同时发动的大威力攻击方式，当角色体力槽为红色并且操作角色的“无双槽”蓄满时同时按L2和R2键发动。刘备、关羽、张飞等有特殊关系的三人一组时，可以发动特殊的“合体攻击”。另外，本作还新增“炼成能力”系统，“炼成能力”是使用武器和炼成素材合成“炼成能力”的特殊能力。炼成所需的素材在各故事模式的特定关卡内获得，炼成素材与拥有特定属性的武器（例如炎属性为1的武器）进行组合可以获得“炼成能力”，之后该武器和素材会销毁。无双系列向来以一骑当千的爽快感觉著称，本作在这方面做的不错，隐藏要素比较多，除武器与壁纸外，素材的收集又将要谋杀玩家的时间。每势力通关不说，戏剧模式中还有不少的关卡，而每个关卡还要用特殊方法触发。每个人物都有3套衣服可供选择，值得一提的是本作人物的入手条件都比较简单，相比前作是非常体贴的设定。

A



【点评人/风林】首先表扬下厂商的诚意，本次《无双OROCHI魔王再临》让人为之一振，本作的系统和前作变化不大，新增的模式和人物都恰到好处。在“是无双必出猛将传”和近些年来无双资料片“产量化”这种先入为主的思想中，起初都以为是游戏的资料片，直到真正入手游戏后才发现游戏的确是大换血，再称其为产量化的资料片就苛刻了。无双大蛇独有的武将切换系统使得游戏选择性更高，除剧情模式外还有戏剧模式使得剧情更加充实。对战模式和看上去类似于格斗游戏的生存模式是在闲暇时间放松一下的不错选择。

A



【点评人/雪飞】游戏采用了前作中备受好评的组队与角色实时切换系统，玩家可从90名以上的登场角色挑选3位角色一同参战，并可随时切换所操作的角色，提供更高的战略性。不过拖慢现象又严重了起来。正常情况下，本作的爽快感还是不错，战斗中吃个玉玺，无双的连击数轻易达到好几百，无双那种一骑当千的感觉也表现的不错。L2和R2的换人也比较方便，操作基本还是老样子，战斗中人物还会有援护攻击与合体必杀。游戏中某些人物被强化的逆天，好在是动作游戏，人物的平衡性也不是很重要，92个人全用完一遍也要花不少时间。

A



【点评人/小沛】本次《魔王再临》的主要特色的特色系统还是三人组队和武器融合系统，依然是必须组队三人组才能出阵。刚一进入势力选择画面，热血的音乐响了起来，顿时使人激情澎湃。敌方的AI基本与前作相当，但受创的攻击力之高，依然令人汗颜。习惯老无双打法的玩家也需要改变自身战术来适应这作。虽说游戏剧情是继前作之后新编，但太脱离历史这条主线，使得游戏的剧情显得不伦不类，关公战秦琼本身就是个不现实的比喻。而光荣呈现在玩家面前的就这种近似于乱斗的剧情，可以说是比较另类或边缘化的。

A

读者点评 ●发售前就考虑过，天舞这个特性，如果是在刚吃了玉玺的时候发无双，那么无双是不是也会带上属性。今天实际试了一下，答案是肯定的。最明显的是“神速”，吃了玉玺以后立刻发无双，动作会非常高速，等到无双槽开始减的时候才恢复原来的速度。这次90多人，如果单纯只是为了给所有人拿来镶属性的四武的话，其实一人一把也就够了。毕竟90多人小半天刷下来还是很累。所以找了一个最快入手“一”把四武的关卡，其实就是大家常用的那关的下一关。战2的冀州，用大圣追上妲己乱棍打死之后继续追进城撩倒卑弥呼，大概只要半分钟左右。（A9 qtc）

本作中新增的孙大圣比较令人失望，完成没有斗战胜佛的感觉可言。

EVERONE CAN PLAY GUITAR
用吉他点燃激情



这两年北美最火的游戏系列是什么？GTA还是HALO？都不是！尽管从单款作品的销量来看，GTA的新作和HALO3都有着极佳的表现，但是就系列作品而言，近两年来人气暴涨的则非《吉他英雄》（GUITAR HERO）莫属！作为一款新兴的游戏系列，《吉他英雄》自诞生以来已经取得了一连串让人瞩目的辉煌成绩，而且即便是论单作销量，最新的《吉他英雄3》也有足够让厂商自豪的骄人战绩。可以说，《吉他英雄》已经从新贵作品成功转型为豪门巨贾，不信？就让我们用下面的数据说话吧。 □文责/北斗

吉他英雄3成为PS3平台第10款破百万作品

来自国外权威统计机构VG的最新情报表明，PS3超人气音乐游戏《吉他英雄3》销量正式突破100万，成为继《恶魔猎人4》之后第10款突破100万的游戏。PS3自发售以来不论是硬件还是软件方面的销量与PS2时代的王霸表现相差甚远，不过如今好歹也算是有了第10款百万级别销量的作品了（全球范围）。这十款PS3上的百万作品分别是：《摩托风暴》（280万）、《使命召唤4》（260万）、《抵抗 人类灭绝之日》（246万）、《刺客信条》（237万）、《实况足球 胜利十一人2008》（136万）、《神秘海域》（135万）、《FIFA 08》（120万）、《极品飞车 专业赛道》（108万）、《恶魔猎人4》（101万）、《吉他英雄3》（100万）。

吉他英雄3首发1亿销售额

最近Activision公布，《吉他英雄3：摇滚传奇》各版本首周销量合计达到1亿美元，为Activision发行史上之最。

Activision首席行政官Bobby Kotick说，"这是到目前为止，Activision史上最成功的首发！"《吉他英雄3》由Neversoft开发，分别在PS2、PS3、X360、PC和Wii上推出。实际上，《吉他英雄3》首周的销量相当于了Activision第二季度收入的三分之一。之前该发行商公布其第二季度收入为3亿1770万美元。

由于《吉他英雄3》的成功，Activision也提高了第三季度的收入预计到10.5亿美元。

吉他英雄3系列北美销售揽入10亿美元

Activision援引NPD Group的统计数据称，《吉他英雄》系列发布26个月以来，单单在北美地区的累积零售收入就已经超过10亿美元，从而创下了一个新的记录。

自从2005年秋《吉他英雄1》发售以来，系列已经在北美卖出1400多万份，尤其是最新的《吉他英雄3：摇滚传奇》，Activision称无论销量还是收入都是2007年度北美地区的No.1。

此外，在《吉他英雄3：摇滚传奇》发布仅仅10个星期后，玩家就已经下载了500多万首歌曲。此前MTV Games刚刚宣布去年11月发布的《摇滚乐队》已经卖出250多万首下载歌曲。两相比较，《吉他英雄3》虽然提供的歌曲曲目相对较少，但单曲销售形势更好，合计已达《摇滚乐队》的两倍。

承前启后的音乐游戏大作 用吉他来演奏出浪漫的篇章

提到音乐游戏，相信大家首先想到的就是DDR（《劲舞革命》）了吧》当初这个游戏可以说是红遍全球，即便是在我国的大街小巷中，也经常能看到踩在跳舞毯上纵情舞动的矫捷身姿。而且照例的，当年推动这玩意儿在我国铺展开的组装跳舞毯厂商们会打着跳舞减肥、跳舞健身之类符合"国情"的特色口号，更为难得的是，跳舞毯这个东东作为游戏周边、DDR作为游戏能够如此不被干涉的在我国普及开来，还真是破天荒头一回。在之后的岁月中，不断有新的音乐游戏出现，其中不乏优秀的作品，不过这几年来最红的应该还是非《吉他英雄》莫属了。

尽管同为音乐类游戏，但《吉他英雄》和DDR相比还是有着非常明显的不同。如果说后者是通过让玩家全身心的舞动来增强投入感的话，那么前者就是通过吉他这一浪漫而又充满激情的乐器再配合超经典的摇滚类乐曲来吸引玩家们全身心的沉醉其中。成为一名吉他高手，这应该是许多人都有过的梦想吧：斜坐在如画般的美景中，怀里抱着一把吉他，手指随意而流畅地拨弄着琴弦，口中轻声地唱着喜爱的歌曲，悦耳的音符逐渐飘扬而出……真是一幅让人心动不已的画面。写意与狂热，这两个看似互为矛盾的元素在《吉他英雄》之中得到了完美的融合，这也是该系列最为成功的地方。

著名华人指挥家汤沐海曾经说过："音乐是无国界的，无需更多解释就能感染听众，这是音乐的魔力所在。"

《吉他英雄》系列作品发售列表

游戏名称	发售平台	发售日
吉他英雄	PS2	2005.11.7
吉他英雄2	PS2、XBOX360	2006.11.7
吉他英雄3	MOBILE	2007.7.1
吉他英雄返场 摇滚80年底	PS2	2007.7.24
吉他英雄3 摇滚传说	PS2、XBOX360、PS3 WII、PC、MAC	2007.10.28
吉他英雄1+2	PS2	2007.10.31
吉他英雄 巡演	NDS	2008.6.18
吉他英雄:Aerosmith	PS2、XBOX360、PS3、WII	2008.6.23
吉他英雄4	XBOX360、PS3、WII、PC	未定

注：上表中的发售日以美版为基准

ROCK《吉他英雄》玩法和基本规则

基本规则：《吉他英雄》的基本玩法与大部分音乐游戏类似：屏幕上方不断有音符（NOTE）向下落，到下面横线的时候按下相应按键，时机准确就算成功。

连击（COMBO）：连续按准NOTE，从第2个起开始记数。右下角方框中的上排小圆点为记数，满十个得分翻倍。分别是：基本分的2倍、3倍、4倍，最高4倍。

体力和评分：是屏幕右下角的方框。共有红黄蓝三个大格，每个大格分10个小格。每MISS（按错或者不按）一个NOTE指针向左偏转一格，降到最左边的时候GAME OVER；连续按对一定数量的NOTE时指针向右偏转。歌曲结束时只要不到红色最左边就算过关。

STAR POWER：类似于"必杀"，是屏幕右下角的蓝色气槽。攒满半管后就可以使用，使用后气槽逐渐减少，至到0后效果消失。发动STAR POWER后每按对一个NOTE指针右偏转一小格，并且在本来的翻倍基础上乘以2。游戏中连续按准一组发光的NOTE，根据难度和NOTE的多少不同而增加的STAR POWER槽也不同，一般2次可以增到气槽的一半。

让游戏如虎添翼的控制器 以按钮代替琴弦也能够成功

与其他类型的游戏不同，音乐类的游戏其实对周边的要求也是很高的，虽然有的音乐游戏单纯用手柄也是可以玩的，而且手感也不能说不好，但是如果能够配上专门的周边，无疑投入感会大幅提高！例如以前的DDR有专门的跳舞毯这个自然不用多说啦，后来像是《太鼓达人》以及《金刚康佳鼓》等作品也都有发售专门的鼓形周边。《吉他英雄》自然也不会例外，几乎每一次新作的推出都伴随有新款的吉他控制器周边发售，而且硬件的舒适度以及外形设计上也都是在不断进步。当然，这些控制器都是可以沿用的，不然玩家花那么多银子买回来的周边不能对应其余代，那岂不是让人吐血？



PS2版《吉他英雄1》和《吉他英雄2》的对应吉他控制器是Gibson SGs，XBOX360版《吉他英雄2》的对应吉他控制器是Gibson X-Plorer；PS3和XBOX360版《吉他英雄3》的对应吉他控制器是Gibson Les Paul，而Wii版《吉他英雄3》尽管厂商声称会打造一款能将Wii硬件特色发挥到极致的控制器，但实物出来以后似乎也没有之前宣传的那么强大。

最新的控制器Gibson Les Paul，据公司硬件部副总裁Lee Guinchard亲自介绍，这款新控制器保留了《吉他英雄》控制器的"核心精髓"，同时又有多处改良，包括更坚固的结构，可分离的颈部以及无线功能。这种新控制器在手感上显然比之前的任何一款《吉他英雄》控制器都要好。拿到手上的重量感就与真实的电吉他更为接近，并且看起来可以承受玩家更加用劲的虐待。容易磨损的几个按键也经过了改良，感觉没有那么柔软。

此外，这种新吉他的颈部是可以拆卸的，这样可以方便玩家携带，至于是否会推出可更换的颈部目前并未确认，估计可能性很高。PS3和XBOX360版的吉他面板是可以更换的，不过Wii版不能更换。RedOctane为PS3和XBOX360版的吉他装上了加速计，这样使得这种吉他也能感应到速度，而Wii版可以直接将遥控器手柄装在里面，从而具备速度感应功能。这种加速功能可以用来侦测游戏中的STAR POWER激活功能，内置的扬声器还可以让玩家知道什么时候弹错了音符。

三个版本的吉他都是无线的，使用两颗AA电池可以连续使用28小时。RedOctane将会提供6到8款面板供玩家选购，可以看到吉他有橙色和蓝色的木制镶边，还有一些为不同国家设计的型号，例如为加拿大设计的枫叶型，为美国设计的星条型等等，某些面板仅在特定零售商那里才能买到，不过这些面板的售价相当高，需要14.99美元。



ROCK 如何在掌机上玩《吉他英雄》？



前面所介绍的这些吉他控制器都是对应的家用机版《吉他英雄》，在家利用吉他的无线功能与主机配合就能尽情演奏。不过即将在今年6月份推出的NDS版《吉他英雄》可是一款掌机游戏，总不能让玩家一手拿着NDS、一手去搂吉他吧？

好在办法总是有的，NDS版的《吉他英雄》将通过卡槽加装的4个操作按钮进行游戏。对于习惯使用烧录卡的国内玩家来说，这个新的小配件起到了强大的反盗版作用。Activision称，这个NDS专用的吉他控制器周边叫做"吉他把手（Guitar Grip）"。吉他把手上具备4个演奏用的按钮以及单手握持用的系带，只要把它安装在NDS Lite的GBA卡带插槽上，就可以配合NDS的触摸屏以及附带的吉他弹片来进行演奏了。不得不佩服厂商的杰出创意，至于这个周边的手感如何，我们自然不能奢望能像家用机上的专用吉他控制器那么专业了，不过应该还是会手感不错的。



←《吉他英雄》系列大多会选择一些节奏感比较强烈的曲目以增强演奏时的激情。

缘何一直官司缠身？

解析《吉他英雄》系列版权问题

毫无疑问，《吉他英雄》是近年来最为成功的游戏系列之一，不过纵览业界历史，似乎大作总是更容易官司缠身，特别是音乐类的游戏，当年的DDR、《狂热节拍》等著名音乐游戏也都是遭到过其他厂商的投诉。在《吉他英雄》身上也无可避免地继承了这一“悠久传统”，下面先让我们看一看近期关于本系列的几期诉讼案件：

在完全解释清楚围绕《吉他英雄》而产生的一系列困扰之前，我们有必要先将几位主角厂商请上台来，它们分别是Redotane、Harmonix、Activision、MTV Networks、Neversoft和EA。接着我们不妨按照时间的先后顺序来作一次完整的事件推演：

1999年，Redotane成立，早期主要从事音乐硬件周边的开发和销售，在积累了一定的资本和经验之后，于2004年决定制作一款音乐类型的游戏。但是Redotane虽然有资金，自己却并非游戏制作厂商，所以它需要找到一家擅长音乐游戏制作的厂商进行合作，这家厂商就是Harmonix。之后，协议达成，Redotane提供开发游戏的资金、提出游戏开发的基本方向和构想、游戏制作成功后负责发行；而Harmonix则利用对方提供的资金将游戏实际制作出来。最后双方按照事先商定好的比例分享收益，这就是游戏业界非常典型的“发行商—制作商”合作关系，这里有一个重点请大家注意了：那就是制作出来的游戏版权一般归发行商所有，而在实际制作游戏中应用到的专门技术权则归制作商所有。

《吉他英雄1》和《吉他英雄2》都是按照上述模式进行发售的，并且获得了巨大的成功。这么大一棵摇钱树摆着，自然会有很多人动心，于是问题就来了：是自己费时费力费钱的去做一款前途未卜的同类型游戏呢？还是干脆多花点钱直接把这颗金母鸡买下来让它继续生蛋呢？很明显后者风险效益比更好，于是就有了以下两桩收购事件：

收购1 Activision并购Redotane

2006年8月，Activision用现金与股票各半的方式，以近1000万美金并购了吉他英雄系列游戏的开发商RedOctane。Activision表示通过这次收购，它将成为音乐类游戏的领头羊，其预计在未来的日子里这类型的游戏将大受欢迎，并暗示可能推出网络版。Activision公司的战略顾问 Ron Doornik说道：“目前获得的成功显示了《吉他英雄》和其他的游戏已经开始转型。我们认为次世代平台的网络功能提供了新的独特的利润点：音乐下载，如今音乐已经成为了热门下载类别。”RedOctane公司的管理层以及员工将会和Activision公司签订长期的合同。关于财务的条款尚未透露。

收购2 MTV Networks收购Harmonix

2006年9月，Viacom公司旗下MTV网络公司出资1.75亿美元现金收购Harmonix音乐系统公司。其实2005年MTV网络与Harmonix公司结成了合作伙伴关系，目的是在原创节目中采用视频游戏软件，促进MTV平台间的竞争。

现在大家应该对之后事情的走向有一定了解了：通过上述两桩收购，《吉他英雄》系列原本的发行商Redotane被并入Activision，制作商被并入MTV Networks。那么，接下来的《吉他英雄》归谁开发呢？当然是Activision。前面我们说过《吉他英雄》系列的版权在Redotane那，被并购后的版权自然就到了Activision手中，但是游戏原来的制作商Harmonix已经被MTV Networks收购。后者的计划原本就是利用Harmonix在这方面的经验制作同类型的音乐游戏，因此自然不会让Harmonix为Activision这个竞争对手服务。正是基于上述原因，Activision需要为《吉他英雄》系列另觅新的制作商，最后的当选者就是在开发《托尼霍克滑板》时有杰出表现的Neversoft，《吉他英雄3》就是由Neversoft制作、Activision负责发行的，销量大家有目共睹，非常优异。

现在Activision、Redotane、Neversoft这方面算是搞定了，那么另外一方面呢？对抗《吉他英雄》的新作也在制作中，那就是由Harmonix制作、EA代理发行的《摇滚乐队》（ROCK BAND），这款游戏也已经发售，销量虽然比不上《吉他英雄3》，但总体表现还算是不错的。

诉讼1 《吉他英雄》开发商陷入侵权纠纷

Gibson Guitar（吉布森吉他）发起了向美国游戏商第二轮侵权诉讼。据报道，吉布森吉他在向田纳西州联邦地区法院提起的一项诉讼案中，指控Harmonix、MTV Networks和Electronic Arts三家公司在开发、销售和更新《摇滚乐团》（Rock Band）游戏的过程中，侵犯了吉布森的专利权。之前吉布森还起诉了沃尔玛以及其它五家零售商，吉布森称这些零售商在销售Activision的产品《吉他英雄》的过程中侵犯了吉布森的专利权。

针对于此，Activision曾状告吉布森，要求联邦法院裁定其未对吉布森构成专利侵权，而且这项专利无效。Activision宣称，他们不想、也不需要获得吉布森声称的专利许可。之前，吉布森在发表的一份声明中表示，该公司正在极具诚意地努力与上述被告达成专利权许可协议。但是，这些公司并未就是否进行谈判做出回应。吉布森要求这些公司进行赔偿，并根据法律停止销售《吉他英雄》和《摇滚乐团》两款游戏。在一份涉及本案的吉布森专利复印件上，标明的日期是1999年11月23日，对该专利的描述是：“该装置可以让使用者在头戴3D播放器和立体声话筒的情况下，通过演奏一种乐器来模拟在音乐会中演奏的感觉”。

诉讼2 Harmonix控告Activision后又撤销

创造《吉他英雄》和《摇滚乐队》的开发商Harmonix在周一控告《吉他英雄》发行商Activision拖欠1450万美元版权费，但是在周二便撤销了控诉，看来事情转移到法庭外解决了。

由于《吉他英雄3》中使用了Harmonix开发的技术，所以他们要求收取版权费用。Harmonix开发了《吉他英雄》和《吉他英雄2》，随后转而与EA合作开发了《摇滚乐队》。Activision表示他们已经支付了Harmonix应得的款项，称“诉讼没有任何意义。”

Harmonix和原Red Octane之间原本签有两种版权合同，如果《吉他英雄》的续篇在Harmonix未参与的情况下进行开发及发行，Red Octane应当按照较高金额支付版权费用。Harmonix此次状告Activision的理由就是Activision没有按照这份合同支付《吉他英雄3》的版权费。

摇滚乐队 V.S 吉他英雄

作为以与《吉他英雄》抗衡为目标而制作的游戏，《摇滚乐队》与《吉他英雄》最大的区别在于游戏中除了经典的吉他演奏以外，还将增加摇滚乐鼓和卡拉OK等功能。

Harmonix在开发前2作吉他英雄时就已经着手创作《摇滚乐队》了，吉他英雄更多强调的是独奏和SOLO，而《摇滚乐队》走的完全是另一个方向：solo部分在多人合作中成为次要的，游戏注重的是作为一支乐队的整体表现，找齐4个人聚在一起玩，借助吉他控制器、实际演唱和鼓用玩家自己的方式享受超过40首被授权的摇滚曲目，尽可能多的得分。

在游戏控制方面，利用官方推出的吉他型控制器可以操控低音贝斯和领音吉他，摇滚乐鼓型控制器可以逼真模拟打击节拍和韵律，玩家还可以利用麦克风来放声歌唱，一个属于玩家自己的完整摇滚乐队就这样诞生了。而且与《吉他英雄》相似的是，《摇滚乐队》也将拥有为数众多的官方授权乐曲，这在很大程度上要归功于Harmonix公司与全球音乐娱乐业巨头MTV的合作关系，正是因为有了MTV这座巨大的靠山，Harmonix才能轻而易举地在其游戏作品中加入大量重量级音乐制作人和歌手的招牌大作。

ROCK PS2《吉他英雄》国产控制器

《吉他英雄》之所以如此受欢迎，除了游戏本身的出色之外，配合上专门的吉他控制器使得玩家投入感大增也是一个原因。不过对于国内的玩家而言，游戏本身就已经价格不菲，再花几百大洋去买个专门的控制器确实是花费大了一些。不过咱们国内从来不乏这种急人民之所急、想人民之所想的先进厂商。据悉，国内游戏硬件配件生产厂商TOPWAY针对PS2游戏平台的《吉他英雄》游戏向国内推出了两款全新的控制器，该控制器整体就是一个吉他的形状，对于《吉他英雄》的爱好者这无疑是一个令人兴奋的好消息。

从厂商公布的信息来看，此款吉他英雄控制器全部为自主研发，是可以与原装PS2吉他相媲美的，该款游戏控制器外观样式精美，在中国、美国、欧盟等国家已经获得外观专利认证证书，控制器表面按键分布也非常合理，各个按键定位精准反应灵敏，使玩家都能真正体验到作为一名疯狂吉他手的感觉。

此外，该款游戏控制器在设计部分根据不同层次的玩家和需求分为有线和无线两种吉他控制器，有线连接部分可以达到2.5米有效线长，方便玩家游戏使用，而无线连接则采用先进的了2.4GHz频率无线技术，十分实用。经过测试此款吉他游戏控器完全可以兼容PS2平台的《吉他英雄》一、二、三代游戏。



以上这些都是厂商单方面提供的信息，小编也没有实际测试过，不过对于有PS2并且喜欢《吉他英雄》系列的玩家朋友而言倒确实可以考虑入手一个玩玩，毕竟有专门的吉他控制器玩起来会有意思得多。

ROCK 10岁儿童挑战《吉他英雄》高难度曲目

《吉他英雄3》中的超高速曲目《Through the Fire and Flames》一直是被众多玩家公认为只有吉他狂人才能弹奏的曲目。而在吉他英雄的世界里，通关这首曲目后得到的分数也一直是吉他迷们排名的依据。

不过有位年仅10岁的小男孩不但在“EXPERT”难度模式下成功挑战了这首高难度曲目，而且获得了极高的成绩，在经过7分钟超高速的弹奏后，可以看到他最后得到的分数“75万”，这在全世界已确认的高分录像中排名第5。仅从这些文字恐怕许多玩家无法理解其中的苦难度，网上有这段视频的播放和下载，小编亲自看过，实在是有够眼花缭乱，这名只有10岁的儿童竟然能够取得如此之高的成绩，确实让人相当的佩服。这倒也印证了一句古话“玩无老幼，达者为师”（北斗自编的）。



ROCK《吉他英雄3》掀起学吉他热潮

据一位来自旧金山的吉他教师Jay Skyler表示，近期他突然发现自己班上的学生人数增多，向学生细细打听之后才得知，原来这些新来的学生都是《吉他英雄3》的玩家。为了与朋友在《吉他英雄3》游戏中比出个胜负，他们纷纷报名去学真正的吉他课程。

自从这帮玩家加入之后，现在就连他班上的成年学生也表示要玩玩《吉他英雄3》，以尝试一下在游戏中与朋友拼个胜负。Skyler指出，《吉他英雄3》是建立在节奏控制上的游戏，与真正的吉他技巧相去甚远，在游戏中你必须按照游戏跳动的旋律快速掌握节奏。实际上，学生会发现学真正的吉他比玩《吉他英雄3》更难。

但是吉他教师并不担心玩家去玩《吉他英雄3》游戏而疏忽于练习，他觉得将书本上学到的东西加以实践，游戏也是不错的方法。当一个孩子对充满摇滚风格的《吉他英雄3》游戏有兴趣，那么他也会对真正的吉他有兴趣。所以，这完全是件好事。

不得不说，国外的老师就是想得开，这要是换了在国内，估计更大的可能是老师会为此而郁闷了吧？不过这位老师说的确实对：《吉他英雄》毕竟只是一款游戏，即使是使用专门的吉他控制器，其演奏原理和玩法都和真正的弹吉他相去甚远，玩游戏毕竟不能取代真正的吉他演奏学习。因为游戏而对吉他产生兴趣是好的，不过要想真正学好吉他可是得苦下工夫才行的哦！



ROCK 音频问题版《吉他英雄3》可获全额退款

在被Romantics乐队以侵权为由起诉的几周后，Wii版的《吉他英雄3》终于又因为游戏的Bug惹来了大麻烦。新的起诉是由一名消费者发起的，理由是Wii版的《吉他英雄3 摇滚传奇》误导消费者，在其外包装盒上表示游戏支持Dolby Pro Logic II surround标准，实际上只能输出单声道音频。

这起联合诉讼认为Activision的广告涉嫌非法的欺骗，并且公司没有进行迅速的补救措施。不过尽管原告说的Bug的确存在，但案件的备案时间是在12月11日，这时Activision实际上已经官方公布了这一问题，并且表示将会在2008年发布游戏的新版本，免费更换已购买的消费者手中有问题的光盘。目前案件还在进行中。

虽然Wii版《吉他英雄3》单声道音频问题让Activision颜面尽失，不过好在Activision的态度的确相当的诚恳，继之前推出全面换新版本游戏碟服务之后，现在又推出了向顾客退货赔偿的服务。Activision在公开信中表示“我们一直致力于为顾客提供优质的游戏体验，我们为之前的《吉他英雄3》的音频问题道歉，我们也提供了换新碟的服务。如果你不想更换新碟我们也可以向您全额退还购买款项。”

ROCK 在苹果机上也能玩“吉他英雄”？

《吉他英雄》系列自发售以来，一直都是走的多平台路线。从最早的PS2，到后来的三大次世代主机PS3、XBOX360、Wii上都能看到它的身影，前不久甚至宣布了NDS版的发售计划，而且在PC上也有作品推出。不过也有些同样使用电脑却玩不到本系列的朋友，并不是因为他们的硬件配置不够，而是因为他们使用的是苹果的MAC机，《吉他英雄》系列在3代之前，家用电脑上只发售过PC版，却没有MAC版，那么只有MAC的朋友们该怎么办呢？

办法当然还是有的，当然厂商并没有大发慈悲要行善，而是有个国外的网站委托了一群专门撰写Mac OS X上的XBOX手柄驱动程序的开放程序代码开发者，让X-plorer吉他能经由USB连接，在Mac OS X上使用，控制器的问题解决了，可巧妇难为无米之炊，有了硬件没软件还是不行啊。《吉他英雄》虽然没有MAC版，但MAC也是有开放版的“类”吉他英雄”游戏《Frets on Fire》，据说玩起来也是相当有感觉的。这是“早期”的GH狂热玩家们的土办法，不过后来Activision终于在《吉他英雄3》的时候发售了MAC版，算是对众多MAC玩家的一种回应吧。



ROCK 甲壳虫乐队有望在新作出现

我们知道，在最初的《吉他英雄1》中由于资金和成本等方面的原因，并没有购买原厂的版权，而是采用的重新录制的方式，这样就能以较低的成本让这些经典曲目出现在游戏之中了。之后随着游戏的成功，厂商的手头也逐渐宽裕起来，因此更多的原长名作开始有机会出现在后续作品中，不过直到之前已发售的系列最新作中都没有甲壳虫（Beatles）乐队登场，据悉是因为版权费过高的缘故。甲壳虫的缺席一直是FANS们非常遗憾的地方，不过厂商也是一直在努力的进行交涉，如今，系列终于获得甲壳虫乐队的歌曲库的使用权。在今后的该系列游戏中可以使用商业价值颇高的甲壳虫乐队的歌曲。



Martin N. "Marty" Bandier表示，他非常喜欢甲壳虫乐队版的吉他英雄这个构想。“我们已经谈过相关的东西，我也很希望去做。”Bandier说。他于去年接任Sony/ATV音乐发行公司的董事长及首席执行官。从这番话中我们不难看出其实双方都有意于此，再加上吉他英雄系列作品的超热卖已经为厂商赢得了足够的资本，相信不久之后我们就有希望在吉他英雄的最新作中演奏甲壳虫的那些经典曲目。

ROCK 吉尼斯世界纪录吉他英雄专项奖

在美国纽约举行了一场特殊的吉他比赛，第一名除了获得冠军称号外，还被记入了吉尼斯世界纪录。这是一场什么样的比赛呢？那就是游戏《吉他英雄》的挑战赛，获得第一名的冠军叫做克里斯。



在现场挑战演奏的过程中，这名叫克里斯的年轻人对着电视娴熟地弹奏着吉他，四周围了不少同龄人观看。而他所使用的“乐器”并不是真正的吉他，而是为了配合游戏的专门吉他手柄……最终新的纪录诞生了，克里斯不但获得了世界第一吉他英雄的称号，还获得了一件特殊的奖品——一张吉尼斯世界纪录的认证证书。作为吉他爱好者和音乐模拟游戏玩家的新宠，《吉他英雄3》在多个平台上均取得了一致的好评。

同样，网上也有这段视频下载，他所挑战的曲目同样也是“EXPERT”难度下的《Through the Fire and Flames》，在长达7分多的演奏过程中其每次演奏都没有失误，最后以连击4500多下的完美成绩拿到了889256分！克里斯是美国明尼苏达州罗切斯特城的一名高中学生，为了参加本次比赛，他专门开了两个小时的车才赶到比赛地点。赛后克里斯表示“我非常兴奋，因为这次的比赛竞争非常激烈，好在这次自己表现出色，这次的成绩比我以前拿到的最高成绩870647分还要高。”对于克里斯如此神奇的表演，只能用惊为天人来形容。



《吉他英雄》制作人访谈 系列开发时不为人知的故事

作为RedOctane的创办人之一的黄凯（Kai Huang），也是在吉他英雄系列里扮演相当重要的幕后推手的脚色，下面的访谈中我们可以得知不少吉他英雄的幕后信息，这款游戏是如何从相当老练的音乐游戏开发公司Harmonix到Activision的大卖的Neversoft，以及对这款游戏的未来展望等等。

——在最一开始的时候是怎样的因素让您觉得要来承担风险开发吉他英雄这款游戏呢？

黄凯（以下简称黄）■这是一件我们在RedOctane长久以来最想做的事。当我和合伙人在1999年成立RedOctane时，其中一项我们最为玩家熟知的事情是家用游戏机的周边硬件，最早是跳舞的踏垫。2000年以来我们已经在音乐游戏的领域之中积累了多年的经验。

到2004年的时候，我们终于真正有机会可以成为一个发行商，发行一款电玩游戏。我们知道在日本以及亚洲，音乐节奏类型的游戏已经得到相当多的成功以及回响，但在欧美两地，除了DDR音乐舞蹈游戏，没有其它游戏成功过。

对我们来说，这是一个相当好的机会。当时在欧美两地市面上音乐类型的游戏，我们认为并没有相当契合西方的市场。尤其是音乐的挑选方面，并没有跟欧美的玩家的口味香契合。我们想要完成一个摇滚类型的音乐游戏，我们认为这个想法应该会获得成功，一旦我们选择了摇滚乐，就一定会让你想到吉他，这是一个相当自然的反应，对吧？

于是我们开始与Harmonix接洽，我们想要完成一个摇滚类型的音乐游戏，而Harmonix是一家在北美地区以音乐节奏游戏闻名的开发公司。沟通中我们表示想要与Harmonix合作制作一款吉他游戏，这就是整个计划的起源。《吉他英雄1》也在2004年的时候上市。

——为什么您认为吉他英雄与其它在欧美发售的音乐节奏游戏相比是相当成功的？这真的单纯的只是音乐的挑选吗？

黄凯■我认为音乐的挑选是其中一项重要的原因。你知道，音乐是这类型游戏的核心部分，你必须要让玩家产生共鸣，让玩家达到一个相当高的境界。比如DDR音乐舞蹈是一款很棒的游戏，而且很多北美的玩家喜欢它，但是它并没有像吉他英雄一样让玩家产生这么多的共鸣，我认为音乐是其中一个最主要我们会成功的原因。

第二项，对于吉他英雄来说这是一个可以轻松上手，但却难以精通的游戏。它相当简单并且优美，是很多人从未想过的游戏，他们可能就只是把吉他拿起来，接着玩了几分钟。而接下来你可能花了好几个小时，好几天疯狂的玩它并且想驾驭它，所以这是我认为这个游戏最好的地方，里头有最棒的音乐让玩家产生共鸣，并且以相当优雅的姿态设计，并让玩家着了迷地想玩。

——可以谈谈这个游戏里的玩家社群互动的部分吗？吉他英雄可能是第一个可以社群互动的音乐节奏游戏，你们认为这对提高这款游戏的名气有帮助吗？

黄凯■我的确认为这是它成功的一个因素。当我们创造了吉他英雄的同时，我们是希望它能够进入核心的游戏市场，但我们同时也知道这款游戏不只是如此而已，因为它适合每个人。所以，在我们设计这款游戏以及吉他控制器的同时，都是以社群互动为中心主旨来制作，我们不只要让核心玩家喜欢，而是要让所有的玩家都喜欢！

当这款游戏真正发售时，你永远不会真正知道玩家是不是会真的如你所想的喜欢这款游戏。

事实上，后来我们所得到的消费者的反映远比我们想象的多，从五岁到六十五岁的男人、女人、老人、小孩都着迷于吉他英雄的魅力，他们很轻松的拿起吉他控制器玩乐，并且与他们的朋友分享。当有人邀请你去他家或是你邀请别人来你家，吉他英雄都是首选，适合与众人同乐。

——另外一个关于吉他英雄的问题，传闻拿到授权的原厂音乐是不是不太可能，您有什么话想对那些叹息于没有听到原厂音乐的玩家们说明的呢？

黄凯■事实上采用原厂音乐是有可能性的，但使用原本的音乐会比重录版来的贵，所以在《吉他英雄1》的时候我们决定采用重录版。除了经济上的考虑之外，我们认为使用重录版会让游戏玩起来更为有趣，更容易上手——例如你可以慢慢的适应这些歌曲，有些歌曲的原厂版本有点太过于冗长了，所以我们会将它剪短重录，有些歌曲的某些片段没有吉他的声音，所以我们必须要做些更动，加入吉他的声音进去，让它更为有趣。

为了要让吉他英雄更为有趣，我们在音乐的调整上做了很大的努力。针对《吉他英雄2》以及接下来的版本，我们开始使用原厂的原味音乐，而且在之后的版本我们将会使用更多原厂版本的音乐，不过我认为会有个平衡点在，如果原厂音乐并没有那么样的适合玩吉他英雄，我们将会重录并让它变的更为有趣，如果音乐本身就很不错的话，我们就会使用原厂音乐。

——有些粉丝对于Harmonix将不会主导《吉他英雄3》以及接下来的版本感到有些不满，你有什么话想安抚他们的？

黄凯■我们现在与Neversoft着手进行开发下一个版本的吉他英雄（编者按：这里指的是已经发售的》吉他英雄3》）。而且我能告诉你的是这款游戏将会更为的引人注目。我们将吉他英雄升华到下一个境界，一旦这些玩家看了新版本的游戏，他们也将会同意。Harmonix、RedOctane以及Activision有相当密切的关系，而这两家公司也为我们制作了许多相当卖座的游戏，我们现在将吉他英雄纳入Activision的内部开发工作室中，这个工作室(Never-soft)是全球



相当知名的游戏工作室，过去的代表作有“托尼·霍克的滑板”系列，而且我认为他们也证明了他们相当了解在吉他英雄背后所隐藏的音乐、生活形态以及文化，所以我们非常开心能让他们来制作新的吉他英雄。

——与Neversoft的合作与以前有何不同？对于吉他英雄系列来说有没有一个相当清楚的目标，是你们共同所拥有的？

黄凯■我想最重要的一件与Neversoft相关的事就是，他们将在新系列的吉他英雄之中加入全新的要素进去。我们已经在吉他英雄系列之中做了相当多的事，而且我们也与Redotane共同想出的点子，这个概念是针对接下来的吉他英雄系列。不过，我现在还不能透漏那全新的要素是什么，请各位拭目以待。

——吉他英雄起步的晚，但销售策略相当高明，这是为什么这款游戏会那么晚进入欧洲的原因吗？

黄凯■《吉他英雄1》在欧洲起步的比较晚，这完全是策略性的考虑，理由是我们先在美国发售，而我们却只有数量有限的吉他可以贩卖，因为吉他是在亚洲所制造，如果要确保质量的话，很难保证能和美国同步上市，所以我们决定先在北美贩卖。在2005年的圣诞节上市的几天内就卖了12万套，而在欧洲，在2006年的4月推出。

不过《吉他英雄2》的上市时间差问题就没有那么严重，这次我们有更多的时间准备，所以同步在世界的很多地方上市，特别是XBOX360的版本。

——谈论到XBOX360的版本，是什么原因让你们决定要在XBOX360上开发《吉他英雄2》呢？

黄凯■我们总是希望能将吉他英雄带向每一个游戏平台，一旦我们认为有某个平台是值得做的，我们就会去做。我们早在一年以前就非常想在XBOX360上开发，最棒的事情是XBOX360提供了相当多别的主机所做不到的层面以及技术，最重要的部分就是XBOX LIVE的设计，有一个主要的卖场页面以及下载音乐的部分，我认为这个功能是我们和粉丝们最想疯狂想要用到的：可以不断的更新下载新的音乐！

——你认为XBOX360的《吉他英雄2》版本有强过PS2的版本吗？

黄凯■我认为360绝对是提供一个完全不一样的游戏平台，相当强大的能力以及在线功能，但我想各自都有各自的优点，我们非常开心能在这两个平台上开发吉他英雄。

——关于XBOX LIVE卖场里可下载的内容，三首歌500点的策略，你将继续以这样的价格来提供吗？

黄凯■我们持续的在评估不同的模块以及方法让玩家下载新的音乐。我们会采用以三首歌的下载方式是因为我们针对整个卖场作了相当多的研究，我们认为三首新歌的价值大约与一个怀旧的ARCADE小游戏同等。 提供新的歌让玩家来下载绝对不是那么简单，我们必须针对不同的难度重新录制，授权的问题等等，是相当复杂的。

——你认为吉他英雄是不是为其它可能进入西方游戏市场的音乐游戏铺路呢？

黄凯■我认为吉他英雄绝对为其它音乐游戏铺了路，吉他英雄并不是音乐类型游戏的元老，它也不是第一个音乐游戏，但我认为吉他英雄定义了什么是音乐游戏。因此我认为有许许多多的公司开始对这类型的游戏展开兴趣，相信会有越来越多的音乐游戏进入西方市场。

——最后一个问题，你觉得《摇滚乐团》（Rock Band）这款游戏如何？

黄凯■嗯，以我个人的观点来说的话，我对于这款游戏是相当期待的，因为这款游戏的开发工作室是Harmonix，它相当擅长于制作音乐类型的游戏，我相信这款游戏也不例外，我相信更多的公司进入音乐类型游戏的市场，会带动这类型游戏的进步，所以我认为这是相当值得高兴的事。

我不能为别家公司的产品做任何的推荐，我只能说对于吉他英雄系列，你们将会看到更为进化的游戏方式，请拭目以待！





闯关族的家 Vol. 229

□主持/小沛
□插画绘制/小宝
□摄影/小沛

■恶搞编辑部的那点事儿

很多读者来信都说对《电软》编辑部里的人和事很感兴趣，其实我们无非就是上班、闲扯、玩游戏、互相抬杠等等，和很多人都是一样的。要说搞笑的话，倒是有不少能让大家乐一乐的事。小沛这回舍生忘死，将这些事透露给大家……

■Action 1

某天，风林发起了一个话题："你们看看，现在的游戏一开始宣布独占，但到后来却出尔反尔地跨平台。到底还有没有说话算数的厂商啊？包括什么延期、转平台等等，难道游戏界就不能'肯定'一点儿吗？"

此时魔王插嘴说："如果咱们算游戏界的话，那么今天中午我肯定吃盒饭，因为这会儿正在微波炉里热着呢。"就在这时，会议室的微波炉发出了惊人的声响，原来魔王忘了把鸡蛋拿出来了……

风林叹息道："唉！魔王节哀，吃不上盒饭没关系，记得把微波炉刷干净啊……"

猴子在一边悠闲地说："如果咱们《电软》的编辑部也算游戏界的话，那么可以肯定的事还是很多的……"话还没说完，只见猴子略微欠身，放了一个巨响无比的屁。但突然脸色变了，看看自己的裤子，然后问我们："屁有颜色吗？"

我们齐声答道："没有！"

"那我肯定是拉裤子了……"说罢，猴子飞奔向洗手间。

■Action 2

风林："听说你昨天参加日语的口语考试了，成绩怎么样？"

魔王："估计过不了，那个老师居然考我算数题！"风林："那是为了考察你的日语应用能力，光会日常用语怎么行，还要会运用在许多地方才能显示出你的语言掌握能力。对了，他考你什么了？"

魔王："一开始那个老师问我2乘3等于几,我说6。"风林："没错啊！那后来呢？"

魔王："老师又问我3乘2等于几。"

风林："八个亚路！这他妈有什么区别！"

魔王："对啊！我当时也是这样说的……"

■Action 3

编辑部里的众位弟兄都挺懒的，一般谁忍不住下楼去超市买东西，大家都会叫那个人帮忙代买东西。一天，北斗起身准备下楼。

小沛："亲爱的北斗同学啊，帮我带一瓶可乐上来吧。"

北斗："靠！老子是去上厕所！"

20分钟后，北斗再次起身……

小沛："最亲爱的北斗同学啊，帮我带一瓶可乐上来吧。"

北斗："我再靠！老子我今天拉肚子！"

又过了20分钟……

小沛："北斗！你还上厕所吗？"

北斗："干嘛？"

小沛："拜托帮我带瓶可乐上来吧，我都快脱水了……"

■Action 4

中午的小规模聚餐是我们这里的习惯，小沛通常是和北斗或者《iPSP》的劈柴和大白菜一起吃饭。某天……

小沛："北斗，咱们今天去哪儿吃饭？"

北斗："去'新疆'吧。"（"新疆"是我们对附近某新疆菜馆的简称）

小沛："不要，这礼拜都别去。"

劈柴："为什么？你不是挺喜欢那里的大盘鸡和羊肉串吗？而且和老板也挺熟的。"

小沛："靠！他们饭馆的家禽家畜都是自己养的。上周死了只鸡，第二天中午饭就吃大盘鸡，三天前死了头羊，于是羊肉串也降价卖了两天。我们那几天不都图便宜吃了吗？"

大白菜："那今天怎么了？"

小沛："昨天据说他们家人出事了……"

以上内容存在一定的夸张成分，大家不要太信以为真……

■温馨的一幕

前几天，我们一个美编弟弟捡到一只小狗。因为实在太可爱了，结果导致所有的编辑都争着去玩。本来打算就养在这里了，结果猴子走过来看看说："这个好吃么？"……第二天，美编就把它送人了。好在我拍了不少照片，这次就拿出来给大家一起看看吧。





小沛哥恭喜你要结婚了，打算生孩子取什么名呀？放在闯家上征求一下吧，将来能把照片做电软封面吗？别说要代言费呀，结婚后小沛还会留在《电软》吗？还是回家做好丈夫？还是搂着妻子打游戏呀？

——湖南长沙　匡正华

小沛■2008年是个结婚的高峰期，今年的好多酒店都是去年就订下的……所以，我今年打算结婚都根本没有地方，于是只能被迫将婚礼时间推后。想想看也挺可怕的，北京有多少酒店？一年又有多少个周末？几乎全都满了，到底今年光北京就多少人结婚？什么都不说了，向伟大的马寅初先生致敬，并为自己也妄图凑今年的热闹而感到惭愧。不过领结婚证的时间是不会改了，因为北京副市长已经发话，要满足所有今年8月8日领结婚证的需求，所以我打算亲自去验证一下政府的这个许诺。这个决定应该不会改了，也就是说我在今年8月8日后就正式成为国家认可的已婚人士，到时候大家愿意包红包的尽管来吧！小沛的新房就靠大家啦！哈哈……至于孩子取什么名字现在还没有确定，八字还没一撇呢。

我结婚不会影响现在的生活状态，起码到目前为止还没有一个人因为结婚而辞掉工作的。如果不工作而回家当"好丈夫"，那也就不能叫好丈夫了，谁来养家呢？搂着妻子打游戏就更不可能了，因为我现在喜欢玩Wii，搂着玩会出人命的！



已经二十多岁的人了，因为老是玩游戏看《电软》，身边的人会觉得我很幼稚，偶尔自己也会觉得幼稚，真的很想从此不玩游戏了，但又不舍得放弃，小沛君，你说我该怎么办？

——浙江舟山 姜辉

小沛■玩游戏、看《电软》就是幼稚？谁说的！大家要明白一点，游戏绝对是诸多兴趣爱好中的一种。每个人都有自己的兴趣所在，例如下棋、钓鱼、

打牌等等。游戏和这些爱好有共通之处，大家没有高低贵贱之分。而且和游戏相比，其他的一些兴趣爱好都存在着单调的问题，远没有游戏那么丰富多彩。打个比方，现在喜欢钓鱼、打牌的人岁数都不小，要让他们现在开始学习游戏的话，肯定学不会。于是爱好传统娱乐和爱好游戏的人之间就存在着年龄的差距，也就是为什么玩游戏的人会被别人认为幼稚。其实不然，喜欢游戏的人也可以去打球、下棋，而年龄较大的人则可能玩不了游戏。你是玩家，应该感到自豪才对，起码证明你是一个学习能力强的年轻人。

人要为自己活着，被别人的意志左右还活着有什么意思？我认为，只要自己喜欢同时又不妨碍他人，那么这个爱好就要坚持下去。只要不过度沉迷游戏，没人有资格去批评这个兴趣爱好。下棋、打牌之类的爱好也会沉迷啊，而且有的人还用来赌博，怎么偏偏就有那么一帮无聊的人就盯上游戏了呢？很简单，仁者见仁，智者见智，那些自身心理不健康的人看什么都不顺眼。管他们呢？走自己的路，咱们也说别人去吧……



我就要高中毕业啦，一直在XBOX360和PS3之间徘徊，主机更新又太快，像我这样的Green man有点不知所措了，希望小沛能在游戏的多样性和对于学生群体的适用性上面给一点参考。

——江苏镇江 鲍扬

小沛■游戏主机的更新绝对不快，像360和PS3起码是要活到2011年的，这可比电脑慢多了。现在的电脑游戏要求配置越来越高，光买个显卡就比PS3贵了，所以我绝对不支持用电脑玩游戏，一是觉得不怎么专业，另外就是投资过高。

360和PS3现在给人感觉差不多，都没有以前PS2那么火，好游戏的数量一般。特别是360存在三红的隐患，PS3则需要玩家们投入大量资金去购买正版游戏。如果你的财力够的话，我建议你购买PS3。如果钱不多，而且不在乎跑跑游戏店去修主机的话，那就可以考虑买360。就我个人来说，买Wii是最佳的选择，主机便宜，质量过硬，游戏数量多。只不过有一点，这个游戏机打破了传统，很多传统大作是不会在这个平台发售的。

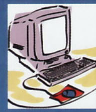


风林

●本人已经彻底转为酸奶FAN，每天必喝。

●业界秘闻（1）：当年被山内溥以高倍期待的自社初期3D游戏《星际火狐》，没能达到预期的百万销量，也没能在市场上引起波澜。由于开发这款游戏的配合公司J，在项目企划阶段将3D游戏作为公司未来发展的赌注，并全力投入到该项目上，因此也遭到了致命打击。J公司开发部长为此自杀身亡。

●业界秘闻（2）：在那个还是任天堂一统江湖的时代，任天堂对软件商的态度相当强硬，某软件商透露：“每次任天堂都会将众多的软件进行比较测试，然后根据他们的判断最终来决定游戏卡带的生产数量，如果厂商所订的数量他们认为过多时，就会以他们的关西腔打电话过来——关于数量的问题我们应该再谈一谈。”另一名开发公司的女员工还表示：“我公司的上司经常被训，只要是任天堂公司打来的电话，经常说对不起的次数就会明显增加，可以想见任天堂那边的态度有多拽。”



蓍子

●前几日在家整理被淘汰掉的旧电脑，打算把其中的一些资料转出来。打开古老的Windows98，怀念的感觉油然而生。特别是翻看大学时代写的论文时，不怎么喜欢恋旧的在下也不禁产生了几许惆怅情绪。感叹片刻后，在下将准备好的移动硬盘连接到USB接口上，准备对资料进行复制，可等了许久也没出现识别提示，这才突然想起那个时代的系统还不支持即插即用，没有驱动软件用不了移动存储工具。一瞬之间，心中的回忆全都被不耐烦的情绪所代替。看来，生活在信息爆炸时代的人已经很不容易找回平静享受过去的从容了。

●《怪物猎人Portable 2nd G》正式降临，在下也分毫不差地恢复了白天上班写稿，晚上埋头“血战”的生活。看来，最近一段时间生活规律化的计划又只能成为梦想了……也罢，为了喜欢的游戏，偶尔投入一点也没什么不好。

上了大学之后，如果你是住校的话，买个家用机放在宿舍并不合适，放在家里又没有多少时间能够玩到，倒不如买个PSP或者NDSL更好一些。不过最后我还是要提醒一下，读书期间还是要以学业为重，千万别浪费了宝贵的青春。





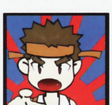
虽然本人已经存够可以买两台PSP的钱，可是我不敢跟家里人讲。怕说，俺虽现在是大一，我还是怕，小沛，你能不能教教我怎么跟家里人说，拜托了。

——广西桂林 王柳春

小沛■能存够买两台PSP的钱很不容易啊！放心大胆地买吧，实在不行就说是买杂志中奖了……我不太清楚你家里的状况，的确很难给你提一些切实可行的建议。如果你家人仅仅是怕花钱的话，就说是中奖得的。如果他们是怕耽误你学习的话，偷偷买了就好，不通知也无所谓。以上做法小沛其实都不推荐，因为终归都是教人说谎的馊主意。

小沛觉得做人要诚实，把自己的真实想法说给家人听，这对你来说可能需要很大的勇气，但只要态度诚恳，相信家人也会耐心听取你的想法。这种真诚的沟通方式，我认为是最可行的。特别是对待亲人，骗他们的同时，你的良心也会不安的。

小沛可不是假道学先生，不会自作清高地说一些不着边际的话。以上算是给了你三个建议，两个损点儿，最后一个算是正道。到底用哪个，你自己衡量，后果我可不能负责啊。



第一次写回函，想问一个问题：关于游戏小说的征稿，原创的……可以吗？如果可以，那么怎样才能……才能那个什么呢？是不是应该先寄个提纲、简介之类的啊？能交流一下吗？

——广西桂林 董宇曦

小沛■只要是和游戏有关的小说你都可以投稿，而且当然要“原创”啊，否则难道还要有“模仿”的不成。

我们每期杂志后面都有征稿启事，仔细读读里面的要求，我就不在这里重复说明了。

投稿是不用先寄提纲的，直接把完成稿寄过来就可以。如果投稿给GameBar的话，最好字数控制在3000左右。



哎！因为是我个女生（其实是宅女），所以会让其他女生歧视我：爱打机、爱看BL、爱打篮球……反而和男生很合得来，一起聊聊MP5的威力、黑鹰坠落什么的，或者讲讲但丁大叔的光辉形象，还有今天X360又拿到什么成就之类的；相反的，这些东西讲给其他女生没一个听得懂，她们只关心娱乐新闻——真是的！游戏才是王道！2次元最高！

——广东汕头 Er.

小沛■像你这样的女生的确是不多，但我不认为有什么问题。不过就因为这样，其他女生真的会歧视你吗？小沛认为，每个人都应该能够接纳他人的不同才好，正因为人的不同才有意思啊，要是每个人的想法都一样，那这个世界也太无聊了。而且你的这些爱好并没有妨碍到任何人。

现在的年轻人比较注重个性，本来是个无可厚非的现象，然而有的人偏偏妄图要用自己的想法去干预别人，同时对别人的兴趣进行打压……何其残忍。

我也不知道该说什么，反正大家只要自己过得开心就好。





●不得不说，NDS上的《樱花大战·因为有你》是一个很具魅力的游戏，能使用帝国华击团+纽约华击团+巴黎 华击团的全部十八位女主角，仅凭这点就值得推荐给所有樱战FAN来尝试！另外系列中的"二刀二剑"也作为 最强装备登场，神刀·灭却、光刀·无形、灵剑·荒鹰、神剑·白羽鸟都可以使用，此游戏目前七曜已经进行了80个小时以上，正在最终隐藏迷宫中受虐……

七曜

●"成也萧何，败也萧何"，这句话给予本次《无双OROCHI 魔王再临》中的天舞技能再合适不过了，天舞+斩+阳，这个搭配使得简单和激难之间没有了鸿沟，五星激难难度，配好武器后，无论是哪名角色，近身一通 狂按手柄就能瞬间秒掉真·远吕智。大家说这样玩游戏还有什么意思……这样的无双已经不是我们熟悉的那 个无双系列了……

小沛说：七曜是不折不扣的无双饭，每一期的手札都和它相关，为什么光荣不招你过去呢？



小沛！我得跟你诉苦啊！我那个同桌（就是我那中学同学）天天欺负我，非打即骂，虽然说不跟女生斤斤计较，但再这样下去，我的护甲就得报销了。你们不想失去一个读者吧？那就在家里跟她说说嘛，虽然中学三年是比较熟，但上了高中不要当着班上同学欺负我嘛，很没面子呀……等没人的时候，随便招呼嘛……小沛，这事你不会不管吧？救我于水深火热之中，还有，看同学PSP4人联机，自己抱台NDSL玩的滋味太苦了！

——重庆 傅航

小沛■这就是所谓的"青涩恋情"？抖一下……如果属于这方面，对不起，我恐怕帮不了你。

话说回来，如果对方是真的打你……那我还是帮不了你！拜托，你是个男生啊，被女生打，应该死不了的。天知道你挨打的时候心里是不是暗爽呢？

最后一种情况，假如对方极其凶悍，战斗力高达好几百万……我会想念你的！但仍旧帮不了你。

PSP四人联机很了不起吗？（的确很了不起）他们对着PSP吼破嗓子，游戏里也不会有反映。他们把屏幕戳破也不会进行任何操作。原装电池充满电也不可能玩的时间比NDSL长。游戏画面再好也没有NDS的好游戏数量多。记忆棒哪怕8个G，也没有NDSL烧录卡里的游戏多……呼，还有什么？肯定还有，下次再补。我的意思是……玩PSP和玩NDSL的玩家同样都是游戏爱好者，你在羡慕他们的同时，却也忽略了自己的优势。如果实在想玩的话，那就和他们交换一下吧，都是同学，应该也不难办到。或者你也可以让他们接触一下NDSL，大家多交流才能促进彼此的理解啊。其实NDS上适合联机玩的游戏比PSP更多，关键是还是看自己到底喜欢哪种类型的游戏。最后，祝你能找到理想的NDS联机伙伴。





今年高三，太多的话也不用说了，相信大家都清楚。我们这一块游戏氛围与学习氛围都不是很浓，日子平淡，没有游戏的激情与学习的紧张，尤其是前者。有一天我在班里打PSP的战神（试玩），这时冲过来一大哥，兴奋地大叫："游戏机！"我都快无奈了。但后来又来了一个跟我同学7年的兄弟，说："呀，PSP呀！战神，快给我玩会儿！"再后来PSP虽被抢，但我很高兴，因为我终于有知音了。

人生得一知己足矣，有游戏机打饱矣，何时能遇一闯关江颜，撑矣。

——天津 小付

小沛■我大概能了解你的感受，当你的爱好受到别人关注的时候会有一种自豪感。对于你最后的一句话，我觉得非常有意思。

人生能得一知己难矣，难怪要知足。有游戏机但如果生活不富足，那样也不会开心，所以能够开心玩游戏就一定要"饱"。女人遍天下，自己喜欢的女人也不少，但自己喜欢同时又喜欢自己的女人可就凤毛麟角了，更何况还要找个喜欢玩游戏的……先祝你好运，别抱太大希望，真会撑死的。



小沛见解睿智，文笔流畅，只是卡通形象欠佳，贵刊主要面对学生群体，而在这个群体中动漫就是王道，一个清新可人的动漫形象必不可少，很多日本动漫和游戏都是有可爱的Q版造型，如"真侍魂"中的变Q版，可供参考。

具体形象策划，我以为可以向萝莉+御姐方向发展，也就是平时以御姐形象为主，遇到哭笑高兴沮丧等情绪表达时则多用萝莉形象。

——某玩家

小沛■首先谢谢你对我文笔的肯定。目前我对自己的形象也略有不满，但我们的画师太忙，绘画工具落后，看得我都忍不住要接济他一下了（小宝：那小沛这个月你请我吃饭吧！小沛：我就那么一说，你就那么一听……）。您可能觉得不可思议，这也不是几句话能说清的，反正对于形象修改的意见我已经告诉他了，究竟怎么改，我现在也说不好，反正可爱一点就好。最后还是那句话：给新人一个机会。

严正声明：鄙人是男性！决不装女人。国产纯爷们儿……让御姐、萝莉、人妻、后宫之类都见鬼去吧！然后我就可以改名叫"鬼"啦！



沛沛哥你好：看了个人专栏上你写的文章使我颇有感悟，而且让我意识到玩游戏过火带来的"三废"，1、废时间，2、废学业，3、废眼睛。怎么样，我说得对不对？

还有97页照片上戴帽子的，我想是你本人，而你旁边的应该是沛嫂吧？嘻嘻……我说对了。听说沛沛哥你要结婚了，在这儿我祝你新婚快乐，早生贵子。

——贵州大方县 陈涛

小沛■只要不过量，游戏反而有三个好处的。其一：打发无聊时间，其二：与学习劳逸结合，其三：锻炼视神经的反应。任何事情都是有两面性的，看你自己怎么掌握这个"度"了。

个人专栏上登的照片就是我本人，和我一起拍照的当然是我未来的老婆啦，很般配吧？虽然魔王说她配我有富余……



小沛你好，第一次给闯家写信不知能否收到，本人从小就是游戏迷，从FC一直走到PS2（不过没有次世代，遗憾啊），经典的游戏无数次吸收了我，到后来有了掌机，更是方便啦，看了好多兄弟给闯家的留言，不禁感叹！上大学真是好啊，不用再为游戏发愁啦，如今更是有《电软》陪伴，真的很知足了，呵呵。

——天津 李斌

小沛■李斌你好，第一次给闯家的信我收到了。

这封信我就不多回复了，刊登的目的就是为了给现在的高中生们看一下。大家努力吧，度过了艰苦的三年，等待你们的是自由的空气……





每月的十五号，我取了工资买的第一样东西就是《电子游戏软件》，杂志这十几年变大样了。而我也快30岁了，心中的梦想不知何时能实现，好期待……

游戏开发与设计是我最大的梦想，一直在学大专，希望几年的努力会让我成就人生的辉煌。

小岛秀夫，……我会像传说中的那样成为一位绝顶的中华民族的游设大师！努力：坚持到底就会成功！

——北京 付海涛

小沛■很少会看到比我大的读者，估计你看《电软》的时间也比我长。不用说十几年那么长了，仅仅是我在这里的4年多时间里，我已经看到了巨大的变化。不管这些变化是不是能被所有读者接受，但起码我们是花费了很多心血。

中国的游戏产业现在究竟处于什么样的发展阶段，其实我们也不好给出一个解释。但起码我发现有很多人都在学习游戏制作相关的专业，例如程序编辑、美术设计等等。估计等这些专业的人逐渐多起来的时候，这个产业也就有了人才基础，想要不发展都难了。祝你梦想成真，早日成为中国的游戏大师。



沛总好（随大势）。

说来惭愧，从96年接触到电软以后断断续续购买，到如今一期不拉，也自以为是个老读者了。但却从来没写过回函，记得杂志有段时间回函表是用明信片的方式（好像是投中国电玩榜）就这么方便，还是没有下笔，一是字太丑，怕贻笑大方，二是肚子里实在没有几两墨水，怕写不好，

可是这次我非写不可了，众编辑里，我最喜欢风马和唯夜，如今，唯夜也和风马一样要称之为老前辈了，沛总主持闯家后，我也渐渐成了沛“丝”！要再不给自己留下点什么，我怕再过几年，木木不见了，小沛不见了，猴子关进动物园了，菁子（那字太难写了）去当老学究了……我回函就不知道该写给谁了……

——江苏常熟 张国臣

小沛■说来，我也算老前辈么？我可比唯夜还早1年呢，不过很可惜，我也没见过风马。

如今我也是有“粉丝”的人了？实在是不可想象啊！但这种感觉并不真实，我还是我，一个普通人，过着普通人的生活，同样要上班，同样要吃饭，同样要烦很多事。我知道，讨厌我的人也有不少，我很荣幸，因为虽然形式不同，但同样是被人给记住了。有时候我很想去体验一下当明星的感觉，被万人簇拥，然后抱头鼠窜，跑得跟老兔子似的……不过那样会很累吧？但是钱能赚好多，管他呢。

再过几年？我都不知道自己会是什么样子了，会在哪里？大概还是会继续为了做一个好丈夫而整日奔命吧。北京是个考验人们生存能力的地方，我希望自己不要被别人踩死。

北斗



●清明去了一趟大五台，发现山上庙里的和尚们生活真是辛苦，背了一些蔬菜上去，虽然是杯水车薪，却也是一番心意。

●《银魂》恶搞任天堂Wii的第98、99两集实在是非常之强大，强烈推荐大家去看！事先声明：肚子笑坏了不关我的事。

●发现似乎哪里都充斥着浮躁的气氛，就连登山也不例外。竟然有领队拿带兵能力来比喻带队员能力，每每六七十号的大队伍就往山上拉，果然就出事了……我贪生怕死，我只跟熟人玩。

●《蜡笔小新：呼风唤雨电影乐园大活剧》真是个好游戏，光是听着那些熟悉的声音就让人感动不已，每天玩几关后心情舒畅。

●随着奥运的临近，京城里暂住证也查得越来越严了，北斗还没办，也绝不会去办。所以如果哪期看不到我了，那就是给拉去筛沙子了。

小沛说：北斗的郊游热情深深地感动了我，于是我决定，这个周末我也去活动活动，爬一爬紫禁城……



第一次写回函，就是因为看到家里气氛很好，有点小感动，沛仔有说过字迹的问题，个人觉得可以在网上发个表格，让读者下载好填完后再寄到一个特定的电邮里面，终归会比看手写自己更方便，还可以省了邮费，这年头邮费不低啊。我也不知道是什么时候开始看电软的，甚至不知道为什么要看，因为自己完全彻底的是一个无机物，也就玩过最终幻想系列的游戏，还是借哥哥的机子，另续一张纸吧，沛仔拿另一张纸看吧 。

——陕西铜川 田乐雨

小沛■感动么？小沛也有同感，但不全是，有的悲伤、有的甚至令我气愤。因为大家看到的仅仅是我刊登出来的这20多封，还有几百封是大家看不到的。我承认，每一次主持闯家的心情都会被这些信的内容所左右。我也不得不说，读信久了，我仿佛都失去了自我，进入了大家不同的生活状态当中。只有在完成了这个栏目的制作之后，我才有机会找回真正的自己。

我要再说说字迹。作为一个中国人，我很喜欢咱们的方块字。并且我也很喜欢写好字，和写得一手好字的人。很不幸，自我看信以来，唯一称赞过一个读者的字好看，因为这是唯一一个字写得比我好的人，可惜我记不得他的名字了。如果大家觉得用网络填写的方式比较好的话，那么我倒越发觉得网络和电脑把一些优良的文化传统给毁掉了，难道以后就不会再出现“书法家”了吗？其实大家写回函卡也不用字写得多好，我能看清、能看懂就行……这还不是最最基本的要求吗？小沛的视力就拜托大家了。

没有主机的时候，看杂志是一种享受。有了主机之后，看杂志就是一种需求。

以后别续纸了，我只看到回函卡，没看到信纸。

雪飞



●有了新的人生目标：成为宅男！想成为宅男必须先有宅，然后有足够的金钱保证日常消费，第三则是必须保证充足的时间用来宅，最后一点则是男性！目前除了最后一点本人符合标准外，还没有任何一点达到宅男境界！

●被七曜黑了！因为他的推荐，本人玩上了DS版的昆虫大战略，游戏素质确实很高，也很有战略性！但却必须要求玩家是小游戏的高手，而小游戏却正是本人的弱项！刚开始游戏时，本人便极为自信的选择了最高难度，现在到了游戏后期，不完成小游戏根本不能战胜对手，实在是让我郁闷！弃之实在可惜，玩之实在打不过！只能没事儿找找七曜的麻烦，弥补一下我的损失。

●我老婆曾经自过学日语，据说已经自学两三年之久了。前两天还打了几句最为常用的问候语给我，我竟然一句都看不懂！不过好在不是我忘得太多，而是她学得太次连最简单的都不会打！



我很羡慕小沛呢！能有自己喜欢的工作（虽然时常熬夜，但也是痛并快乐着）有女友（还被同化了），有机子（还“左拥右抱”），而我呢，夜里熬夜为中考。早个儿早起为中考，天天中考倒记时。

虽然说小沛也中考过，也高考过，现在的生活也是努力挨来的，但我怎么就感觉未来那么远呢？

沛哥，给我们这些希望如你们一样的可怜的孩子们祈祷吧，祝我们在有生之年可以到DR混一段。

中考完了，后面还有高考，世界啊！我做错了什么！！！！

——河北献县 吴边

小沛■有快乐就有痛苦，别看我们的工作被很多

「闯关族讲笑话」

广西桂林 韦任■

考试结束的铃声响起，老师开始收卷，其中一个学生神情慌张地在考卷下塞了1000元，外加一张纸条，上面写着“10元1分”。

学生很得意地对老师比了个手势“OK”，老师也对学生比了“OK”。

到了下一次上课，老师终于发考卷了，这学生心想：这次考试一定是100分啦。没想到老师给了他一张59分的考卷和410元。

浙江金华 刘炳■

经常在食堂吃饭的同学一定有过喝大众汤的经历，因为是免费的，喝的人不少。

有一次，我在食堂里排队打汤，只见排在最前面的一个女生拿着大勺子在桶里不停地捞。10秒、20秒、30秒……10分钟过去了，那女生一点儿没有停的意思。捞起一勺，她凑近瞧一下，然后再倒进去。挑挑拣拣打汤这种行径，大家已见怪不怪了，没什么大不了，何况人家还是个女生，捞点好的把自己养得滋润点也没啥错呀。于是大家耐心排在后面，也没说什么。但是她看起来一点儿没有停的意思，后来她后面的男生终于忍耐不住了：“喂……我说同学，差不多就行了吧……”不料女生回头很凶地白了男生一眼，继续捞……

大概等了“半个世纪”吧，终于，那个女生欣喜若狂地停了下来。我们凑上前一看，她捞上来一副眼镜。

河北石家庄 L.L■

某人向朋友倾诉：“有两次我下班回家，看见太太和一个男人搂抱，你说我该怎么办？”

“我不知道，”朋友回答，“但你何不试试加班工作？”

河南平顶山 姬翔■

等中国强大了，全叫老外考中文四六级！文言文太简单了，整点儿屈原的楚辞，全用毛笔答题，这是便宜他们。惹急了一人一把刀和一个龟壳，刻甲骨文！论文题目就叫论三个代表！到考听力的时候，全用周杰伦的歌。《双节棍》听两遍，《菊花台》只能听一遍，告诉他们这就是中国人的说话速度。阅读理解全是政府工作报告，作文就是申奥，口试就唱京剧，考死他们！考试通过后，就跟他们说方言，让他们拿了证书在中国各地还是吃不开！小样儿，看不整死他们！

河南郑州 徐立■

惠惠和幼儿园小朋友去动物园后，妈妈问她：“动物园里什么最好看？”

惠惠说：“大象。因为它有两条尾巴，一条在后面，一条在前面。”

重庆 黄东起■

某所小学，有两个学生在吵架，甲说：“你再叫啊，我打个电话就可以找人来！”乙说：“你打啊！我就不信。”然后甲真的跑去打电话了，回来的时候放了一句狠话：“30分钟后你就知道怎么死了!!”这时乙紧张得不得了，但也什么没办法，30分钟后，学校广播：“乙某某同学，你有访客，请到学务处。”虽然很害怕，但想想是在学务处，应该不会有事。于是他到了学务处，一个头发染成金色的青少年走向他：“你是乙某某吗？”乙：“我就是……”　“抱歉久等了，这是你叫的10份夏威夷pizza加淋淋鸡，一共5300元。”

辽宁盘锦 管晓斌■

一天，老婆和老公吵架，老婆说：“早知道你是这样的人，我说什么也不会嫁给你。我宁愿嫁给魔鬼！”老公说：“那可不行，国家规定不能近亲结婚。”



零羽

●《怪物猎人P2G》早已经如期发售了，不过本人的P2还没有完美……本来准备继续进行P2的，可最终还是忍受不了2G的诱惑，把区区100多个小时的记录转移到了2G里……就这样，新的狩猎开始了……

与大多数等着挑战号称最强的G级任务的达人不同，本人还是继续打P2里未完成的村长●6星任务……在受尽LL型的2只"老不死"级怪物的狂虐之后，最终还是凭借着不屈的太刀之魂闯到了村猫7星任务……回想起来，在此之前的任务中，还多亏了2G里刚买来的随从猫，要是没有它无数次的当作诱饵被虐至钻地，恐怕本人也不可能这么快见到小眠鸟……

●随着天气逐渐的转暖，离《机战AP》发售的日子也越来越近了，在近期一番视频、图片的轰炸下，本人的热血之情也到爆发的临界点。这不，本期中就为广大机战犯奉上了最新的特报，一同分享。

人羡慕，但其实工作和上学还是有很大不同的，起码在压力上会大一些，总要想着很多烦心的事。即便我们的工作总是和游戏打交道，但那时可并不觉得是放松啊，因为我们可不是玩玩就算了，要写很多东西的。

未来并不遥远，当一切都过去的时候，恐怕你怀念都来不及呢。前几天，我又经过了高考时所在的学校，觉得一切似乎就在昨天，但是一晃却已经过了8年了……想想那时候有多么天真啊，哪里会有今天心里装的这么多事情。所以呢，你要好好珍惜眼前的时光，读书其实也是很快乐的一件事。

我一开始看《电软》的时候也盼着能到编辑部看一看，但后来到北京读大学的时候却并没有刻意去想这件事，反而是后来莫名其妙就来到了这里。一切都是缘分吧，很难解释，也不太可能人为促成。我只有在这里祝你梦想成真了！

结婚之后，还要买房，买房之后，还要还贷！老天啊，我上辈子是罪大恶极的坏蛋吗？



沛沛，我这次同时寄三张回函不信你抽不到我！抽不到的话我诅咒你下辈子做"好人"！

沛沛的性感厚嘴唇不见了，PERFECT的帽子也不见了，接下来不会是雪飞的白发，蓍子的墨镜，七曜的战甲，蔬菜汁的爆炸头，木木的长发等等吧，那太可怕了。编辑部里还有多少是"好人"啊？很感兴趣的说，那个木木现在还在日本吗？好奇怪，见他路过CAPCOM和SNK，好羡慕啊。

另外我已经做好被魔王蹂躏的准备了。你们要等着我啊。 ——福建福安 冯凌骏

小沛■我这辈子已经是个好人了，只不过是一个没有得到过"好人卡"的好人。

我的嘴唇有那么性感吗？好几个读者都这么说过。可实际上小沛的嘴唇是极为普通的，不知道当时华尧为什么会把我设计成那样的造型，不过整体感觉上还是挺像的。其他人的形象似乎在新画师的手下都有了一些改变，不过鉴于新人还不太成熟，所以只有闯家里才用了新的形象。其余栏目中，我们都还是老样子。

风林怎么会还在日本呢？那都是去年的事了。你说的是他在手札里写的吧，那是他在回忆去年的事……路过CAPCOM和SNK也没那么值得羡慕吧，那我经过了天安门是不是也应该自豪一下呢？如果我经过CAPCOM的大门，一定要冲进去，找到小野义德，然后逼着他把Blocking系统加回到《街霸4》里面去……



小沛，你好！看了10年的《电软》，也算是老读者了。今天才给家里写信确实有些过意不去。我曾经也是一名编辑，亦深知你们的工作量有多大，呵呵！你们辛苦了！痛并快乐着是否对你们来说十分贴切呢？（特别是在给读者回信的时候。）

你们收到这封信的时候，我个人的处女作《北伐战争》应该也快进入收尾阶段了，现在正在测试战斗系统，顺便提一下，我是搞软件开发的，玩了10多年的游戏，终于也能自己制作游戏了。感慨一下！最后太久没用笔写字了，真不习惯，字太差！小沛你就忍耐一下吧！ ——广东深圳 成诚

小沛■给读者们回信其实并不是很烦，因为都是你有来言我有去语，一问一答式的谈话比较好写，而且我也乐在其中。而我们在写攻略或者写游戏点评的时候，才是最累的，因为都要想得比较细致，并且要花费大量的时间去研究游戏。此时的我们才真是"痛并快乐着"。

我很期待你的第一个作品能够早点问世，是PC版吗？是网络游戏还是单机的呢？听名字似乎是一款即时战略或FPS游戏，如果可以的话，给我一份也让我玩玩咱们读者自制的作品吧。我觉得你们才是中国游戏业的希望，好好加油啊！



小沛，你知道吗？没有一本杂志对我的吸引有《电软》这么大，但我却是第一次写信，你很惊讶吧。其实从小到大我一封信也没寄过，甚至在写这封回函的时候还问我妈邮政编码写哪？我妈顿时无语。

本人是个超级生化危机fan，从生化1、2、3、维罗尼卡、0、4代到现在的编年史，我一路陪着生化走来，电影全看过，游戏也是全部通关，呵呵，以至于以前的同学都喊我"三上真司"……我最喜欢玩的就是生化，恶魔猎人和战神，这三款都是我心目中的神作，小沛你最喜欢游戏也向小弟我透露一下吧！ ——安徽蚌埠 灵羽

小沛■你都17岁了，居然没有写过信？看来现在的孩子和我们还真是有代沟啊！想当初我上高中的时候家里还没有电脑，更别说网络，上了大三才有了自己的第一台电脑……也就是在那时，才算是与传统信件告别。不过我还是每年会写一封信寄给远在山东的家人，终归亲自写的东西是无法用网络代替的。



我喜欢的游戏太多了，当然《生化危机》也算在其中，不过我最喜欢的还是4代，同时也非常期待5代的推出。另外，我很喜欢格斗游戏。例如《街霸》、《铁拳》、《KOF》等等。……算了，我还是不一一列举了，恐怕再来个几页都写不完啊。

没想到第一次写信就给选上了，真感谢小沛，同时感谢小沛还能认出我的字，（人长了，字还没长大）。现在时间很紧，我想以后看《电软》时间就得压缩了。

虽然自己没有机子，但还是想了很多办法。去别人家里玩，到机室去玩，也玩到了很多游戏，真希望不再过"机漂生活"，苦啊！第一次玩游戏接触到的就是DQ，里面的剧情让我激动得不得了，现在想起还很感动，最喜欢DQ。

对了，小沛，那些插图是你自己拍的吗？还是别人的？那些风景很美，有天籁的感觉，真希望生活在那些地方，离开世俗。 ——广西防城港 黄雪冰

小沛■恭喜你，第二次写信又入选了。

大家可以留意一下每期闯家的栏头。如果是写着"摄影：小沛"，那就是说里面的照片都是我拍的，如果写着"小沛收藏"，那么就是我保存的一些大师作品。

小沛非常喜欢摄影，喜欢用美丽的景色来净化心灵。可惜的是现在手头没有一台好的单反相机，和女友商量之后也觉得现在手头太紧，以后再说吧。目前只能用个人技术来弥补相机机能的不足了。

另外，大家如果有好的摄影作品，也可以通过《大墙画廊》的邮箱发给我，咱们大可以切磋一下。



蔬菜汁

●昨天下雨，我只能放下我心爱的管儿挠，去冒险乘坐一次地铁。快下班时，去找掌机迷的露琪，这家伙背信弃义的说，呆会再走，这个禽兽不如的家伙！

●美编甲迎面向我走来，我问去哪，他说地铁，我说同去，他说好耶。

●跨越了那险恶难走的大马路后，我们来到了位于二环的鼓楼地铁站（貌似是）。

●爬下陡峭的楼梯，展现在我面前的是那人山和人海。

●我茫然询问了美编甲我下一步该干什么以后，径直向卖票大叔走了过去，我说去五道口儿，他说几个人？我清了清嗓子，大声说去五道口，他说几个人几个人？在美编甲的帮助下，我终于买到了地铁票，原来不管去哪儿都是两块。我心豁然，还是社会主义好。

●地铁里贼热，一番周折，翻山越岭，终于乘上了传说中的地铁13号线，心中无比激动。

●从出站口走出的一霎那我喘了口气——得救了。





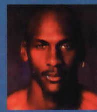
小沛，你有上论坛的习惯吗？知不知最近百度的PS3贴吧PC饭和索饭闹得很厉害。几乎到PS3吧灌水的人都在笔战啊！说PS3的配置多不如PC强，又说PC的《孤岛危机》可秒杀PS3的所有游戏。我真想驳回他们啊！可惜我对配置的认识不深。小沛你是怎样认为的？还有一个是我比较在意的，说“和PS3同价，3000元的元件就可以配一台优于PS3的PC”还列了一份清单。在这，我想小心翼翼地问一下小沛，是，是真的能……么？最后，我想小沛帮我传个话，我觉得这些意义不大的争闹是没用的，其实玩游戏还是最紧要开心嘛！希望还在PS3吧里骂的和其他PS3与PC饭不和的早日明白。我觉得小沛也有责任开解一下他们哦！

——广东湛江 今吹南风

小沛■以前我经常逛论坛，但工作越来越忙，我自己也有很多事情，所以最近就不怎么上论坛了。好在同事们有几个常在各大论坛混，所以我也没有完全脱节，还是比较了解当前的“局势”。

首先，我认为当前各派支持自己喜欢的主机并没有错，但盲目打压别人是没有道理的。起码当前的三大主机各有优劣，谁都没有绝对的优势。而且，玩家们都是喜欢游戏的人，本应该将喜欢的游戏推荐给大家，而不是批评别人的欣赏品位。谁能保证自己的品位就是最高雅的？如果有人敢这么说，那么他就是极度自我的人。





荇菜

●看来荇菜一定和“装修”有不解之缘：上期手札刚提到家里墙壁被隔壁装修打穿，没想到过了几天在公司也被闹得鸡犬不宁。这一次居然是楼上的厕所装修（瞧这地方选的），而电击收藏的办公室不幸就是最临近厕所的那一间。其实工人还是考虑到了打扰到大家工作的问题，所以特别选择了周末放假时间手工——不过可惜的是，我们周末是要加班的……

●我在职业生涯中错失过9000次以上的投篮。我输掉过将近300场比赛。曾经有26次，人们把绝杀的机会交到我手上，然而我没有命中。我的生命中有过一次又一次的失败。而这正是我获得成功的原因。——迈克尔·乔丹

小沛说：乔丹是乔丹，你是你。人生可以存在缺憾，只要成功大于失败就可以。别的地方我就不说了，你老大不小还单身，实在有点说不过去吧？

其次，家用机和电脑不存在可比性。电脑的配置是可以随意更新的，而且更新速度非常快。家用机的性能则是固定的，所有游戏也都是按照这个性能来制作。所以，PS3初期的作品能够凌驾于PC之上，而随着电脑的性能提升，PS3当然也就不能和电脑相比了。但我们算算经济账就可以发现，电脑要想实现超越PS3的画面，其投入非常之高，往往一个显卡就比PS3还要贵，而提升的程度却谈不上“天壤之别”。

3000元的电脑绝对不能和PS3相比，光一个蓝光光驱就要3000左右呢。不信可以去任何电脑市场问问。

最后，我觉得现在所有人都可以利用网络这个渠道来发言，所以难免有水平差异。在以往，那些外行的话是不可能刊登在报纸、杂志上的，所以舆论导向也都比较专业。而现在随便什么人都可以在网上说两句，我们笑笑也就算了，没必要太认真。



小沛哥（肉麻吧！），我是第一次写回函，字写得不好，请谅解，不要让我第一次回家，就不让我进家门吧！那样我会很失望的哦！我们这里没有游戏店，我一直都想买一个PSP，我只有邮购，但我对邮购的东西又不放心，我对PSP又不太了解，被骗了怎么办啊！真是好羡慕你们啊！各种主机都有玩的，我只玩过PS2，PSP只在街上看见过，（在别人手上！）我好想把它一把抢过来，就跑啊！哦！对了，小沛哥，能不能给我介绍几个PSP上的游戏吗？我喜欢玩动作冒险的。谢谢小沛哥了！

——湖北宜昌 吴晓亚

小沛■怎么那么多第一次写回函的读者，你们原来都是“潜水”的吗？

想买主机的话，可以参考我们的广告啊。我们为了让大家能够安心购机，可是做了不少努力呢。

要是推荐游戏的话，最近当然要首推《战神》和《大蛇无双》啊！



所有在《电软》的哥哥、姐姐、大叔、大嫂们，我太高兴了，我上了闯家了！！

太感谢你们了，当我在闯家上看到我的名字时，喜极而泣，一个晚上都没睡好觉，第二天立马带到学校来给同学们看，同学们都很惊讶，我真是太高兴了，用一个字来形容那就是：高兴，2个字：很高兴，3个字：非常高兴。感谢电软给了我重新做人……哦不，是上闯家的机会，我已经happy到语无伦次了，曾经有一张回函摆在我面前，我珍惜了，看到在闯家上看到自己的名字后才欣喜莫及，如果上天能再给我一次机会的话，我会对《电软》说3个字：“再回函”如果说给上闯家的次数加一份期限的话：我希望是——一万次！

——福建永安 张晋

小沛■谢谢！

什么话都不多说了，还请大家多多支持我们吧。

《电软》这一路走来非常的不容易，我们有过骄傲，也有过失落，如今在网络盛行的大环境下，想要守住我们国人自己的电玩杂志阵地非常不容易。今后我们同样会持续不断的努力，虽然不可能完美，但我们有信心会越来越好的。



「闯关族讲笑话」

江西新余 罗伟■

甲：你头上的那个肿块是怎么回事？

乙：我要走进一座大厦时，看见门口有个告示，因为我近视，于是就凑过去看。

甲：告示上说什么？

乙：小心，门向外开！

浙江嘉善县 蒋佳骏■

一醉汉由于喝酒过多，从楼上摔了下来。有人报了警，大家都围着他，警察见醉汉醒后问：“发生了什么事？”醉汉道：“不知道，我也是刚到。”

湖北黄石 周玉峰■

有一个大二男生，苦追一漂亮女孩，所以就写了一封含情脉脉、肉麻兮兮的情书，托女孩的弟弟转交。

“我的信，你交给你姐姐了没有？”男生问小弟。

“噢，昨天我姐姐不在家，所以我就交给我爸爸了！”小弟说。

“啊？交给你爸爸了？”男生紧张地问。

“那你爸爸怎么说？”

“我爸爸呀，他看了很生气，说你不念书、很无聊，让我把信退还给你！”

“那信呢？”

“信？我昨天拿去还给你，可是你不在家，所以我就交给你爸爸啦。”

安徽合肥 庞明■

一天，老师要让同学们说说祝福语，小明第一个站起来：“祝你笑口常开，笑死活该。祝你一路顺风，半路失踪。回到家中，无影无踪。祝你恭喜发财，掉进棺材。祝你生意兴隆，越做越穷。祝你天天开心，两腿抽筋。祝你万事如意，处处碰壁。祝你身体健康，牙齿掉光。祝你一路走好，半路摔倒。祝你福如东海，全家跳海。祝你天天愉快，经常变态。祝你早生贵子，一生就死。”……老师倒地。

大墙画廊

最佳美工奖



↑蒂法 广西南宁 官忠宁

现在还采用邮寄投稿方式的人越来越少了，你算是比较坚持的一个，而且水平绝对没话说。



↑枪之幸存者3 海南五指山 陈海亮

这个游戏还算不错，算得上早期PS2上的射击经典。你是用彩铅画的吗？颜色稍显灰暗，是不是拍照的问题啊？



飞机战士 湖北 赵俊超

是原创角色吗？如果不是请原谅小沛见识有限。之前你投过稿吧？虽然数量不多，但令人印象深刻。



偶像大师 广西南宁 官忠宁

偶像大师这个游戏你也喜欢吗？看来你的涉猎还是挺广泛的，不过这个女孩的脸是不是大了点？



恶魔猎人 北京 晋伟

气氛很诡异，现在光看背影也不知道是但丁还是尼禄了，反正这家伙胆够大的，什么地方都去。



库拉 广西南宁 梁宁

那么强的库拉还受伤了？以她的能力还用扎绷带吗？直接冰敷就好了。你画的库拉明显有点罗莉的感觉……



小恶魔 山东济宁 孜音Tsubaki

这三幅画都是你鼠绘的？太不容易了！尽管细节还略显粗糙，但不用画板做到这步已经很不容易了。



Chika 山东济宁 孜音Tsubaki

人物形象已经没什么可以说了，背景处理也很有意思，那种凌乱的签名和单色背景居然效果不错。



Narumi 山东济宁 孜音Tsubaki

现在大家受日本动漫影响挺大的，这倒也不是什么坏事，不过小沛还是希望能看到国人特色的作品。

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



光明之泪

Shining Tears

绘卷

VOL.22

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画，缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/小沛

天使和恶魔不见得总是对立，一颗矛盾的心灵往往就是这样彷徨。

白色的翅膀象征着希望，黑色的翅膀则预示了死亡。

透明的眼泪流露出怜悯，眼中的血泪丝毫没有感伤。

蔚蓝的指环向往自由的生命，微红的指环则禁锢了人们的理想。

此刻的他，如何抉择？

一边是私欲，一边是希望……

而此刻的你呢？

想拥有白色还是黑色的翅膀？

失落的任天堂



似乎从任天堂进入电视游戏市场的第一天开始，它的主机在中国市场上就并未取得过真正意义上的成功。或许从商业的角度来考虑，像大陆这样一个并不存在正规行货发卖的地区是不该参与到市场竞争的计算当中去的。但是反之而言，当某个产品在非正规渠道就已经显露出如此巨大的诱惑力，其成功与否不言自明。FC、GB、GBA也许可以算作特例，但不要忘了，这三台主机在国内风光的时候，市场并未出现与之能够形成真正意义上抗衡的主机，这种胜利或多或少都有些垄断性的色彩。而当PS，PSP，XBOX360这些势均力敌的对手出现之后，任天堂的主机在国内都只能甘拜下风。也许任天堂许多时候可以在世界范围内取得胜利，但是在中国，市场份额的最大化始终是任天堂遥不可及的梦想。即便在任天堂二次复兴的今天，这个梦魇似乎依然笼罩在WII和NDS的身上。

瘾君子之痒

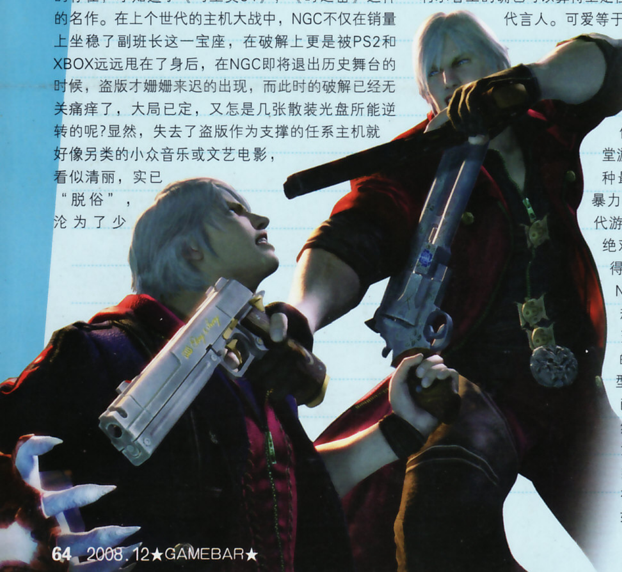
盗版对于中国电视游戏市场的意义不言自明，虽然它的危害毋庸置疑，但是失去了盗版维系的电玩市场恐怕就像失去了毒品依赖的瘾君子，其可怖的景象让人不堪设想。虽说鸩酒有毒，但短期的止渴总比顷刻的暴毙要来得舒服一些。于是在国内的电玩市场就出现了这样一个匪夷所思的景象，也是一个颠扑不破的真理——主机的成功必然以成熟的破解技术作为前提。显然，任天堂的主机是这一定律的最大受害者。或许任天堂的技术实力未必在SONY，微软之上，但是在抵御盗版这一环节上无疑是最为成功的，而这也直接导致了任天堂主机在国内的萎靡不振。在16位主机时代，SFC上虽然诞生了众多不朽名作，但是高昂的售价和不甚完美的破解使得更多的人只能在包机房才能一睹其芳容，虽然也有磁碟机这类的设备，但相对于MD的物美价廉，大多数人都只能无奈的倒戈。到了N64时代，这一问题变得更为极端，由于迟迟无法被破解，N64成为了任天堂历史上在国内认知程度最低的一台家用机，加之当时媒体的不甚发达，不少人直到很久以后才知道这样一台主机的存在，才知道了《马里奥64》，《时之笛》这样的名作。在上个世代的主机大战中，NGC不仅在销量上坐稳了副班长这一宝座，在破解上更是被PS2和XBOX远远甩在了身后，在NGC即将退出历史舞台的时候，盗版才姗姗来迟的出现，而此时的破解已经无关痛痒了，大局已定，又怎是几张散装光盘所能逆转的呢?显然，失去了盗版作为支撑的任系主机就好像另类的小众音乐或文艺电影，看似清丽，实已“脱俗”，沦为了少数核心CU方能体验的奢侈品。而对于大多数人而言，即便拥有尝试的欲望，在动辄数百元的软件面前也只能望而却步。

我很丑

无奸不商，这恐怕是尽人皆知的真理。作为一家规模有限的厂商，任天堂并没有雄厚的实力与SONY，微软进行不计成本的豪赌，因此不可避免的表现出了一种保守的倾向，体现在老任的主机上就是机能进化的有限性，而这一点在任天堂目前最为得意的两只“白色恶魔”身上表现得一览无余。如果没有PSP，我们也许依然会像GBA诞生时那样不遗余力地去赞叹NDS机能的强大。但PSP得出现让人们不得不重新审视这一问题，PSP让人们明白了原来掌机的机能也可以达到如此高的地步。很明显，在二者的价格差距并不如功能差异那样巨大的情况下，可想而知一向重视性价比的中国人会选择哪台主机。同样的问题也发生在WII的身上，即便标榜着健身理念的WII可以风靡美日，但是在国内这样一个还是以传统玩家占据核心地位的市场中，我想除了那些真正的任饭外，并不会有太多手头不大宽裕的玩家选择一台机能还停留在上个世代级别的主机，即便这是世界上最流行的游戏机。而这也造成了目前WII在国内销量不如XBOX360的局面。其实谁都清楚机能不是衡量一台主机成功与否的全部，但是鉴于国内大部分玩家收入一般的现实，选择一台最为经济实用的主机往往是最重要的购机标准。于是乎，在这样一条规则的制衡下，可以从时尚白领和家庭妇女手中赚取无数钞票的任氏主机不得不再次接受碰壁的命运。

我也很温柔

相信国内不少人对任天堂的认识还只是停留在FC时代的《超级马里奥》阶段，而这个憨态可掬的意大利水管工的确也可以算得上是任天堂游戏风格的最佳代言人。可爱等于幼稚固然是一个很愚蠢的观点，以偏概全的将任天堂的游戏归纳为低幼也显得很可笑，但是不可否认，任天堂游戏的主打风格就是那种最纯粹的游戏体验，暴力，血腥，惊悚这些现代游戏里司空见惯的题材绝对是老任的游戏里难得一见的。在经历了N64时代第三方的大规模叛逃风波之后，变成了老任一家独大的任系主机在游戏类型上的单一性和低龄化已经是不争的事实。虽然任社自己也拥有银河战士，火炎纹章之类的成人向游戏，但相对于SONY或者微软主机上的游戏来讲，多少显得有些微不足道。缺乏画面上的吸引力和第三方的有力支持应该算是影响任天堂主机在国内普及的最大硬伤，而这恰恰是PS系主机的优势所在。以"所有的游戏都在这里集结"作为宣传口号的PS系主机从诞生的第一天开始就祭出视觉效果这面大旗，力争从游戏开始的第一秒就吸引那些很少接触游戏的LU们，虽然这种行为为不少老玩家所不齿，但是PS系主机在扩大国内电视游戏玩家群体的过程中起到的作用的确是不容忽视的。随着PS系主机的过于强势，大部分玩家会理所当然的认为，游戏就应该做成PS上的那种形态——可能未必好玩，但一定好看。由此看来，一向标榜所谓游戏性的任系主机为人所忽视也实属正常，毕竟如果玩家连购买的欲望都没有，又怎能投入大量的时间去体验游戏性的精妙所在呢?



酒香也怕巷子深

众所周知，中国的电视游戏市场是一个畸形的存在，因此在这样一个不甚正规的市场里，就需要有其特殊的生存法则。由于国内的主机销售体系并不健全，这就导致了国内的玩家不可能像国外玩家那样凭借平面，电视，网络等多方面来了解主机的相关信息。在这样的大环境下，SONY和微软的品牌优势就得以充分的体现。虽然国内少有PS或者XBOX系主机的广告，但作为电玩行业消费主体的年轻人不可能没有接触过SONY的随身听，笔记本电脑，不可能没有使用过微软的WINDOWS操作系统，这种潜移默化的影响无疑在无形当中提高了它们的产品在年轻人心目中的地位，基于一种爱屋及乌或者说是对品牌的信赖，他们会很自然的选择SONY或微软的主机。反观任天堂，虽然进入国内市场的时间最早，在行货的推广上做的工作也最充分，效果却很不如意。虽说FC可以算是国内最早普及开来的游戏机，但大部分风头都被国产山寨厂商所夺走，以至于提到FC，人们首先想到的可能是小霸王，可能是一堆稀奇古怪的名字，但绝对不会是任天堂。而到了GBA和NDS时代，神游又不幸地遭遇到了PSP这个可怕的对手，对任系主机在国内品牌的确立又是一次严重的打击。虽然说任天堂在日本和欧美可谓家喻户晓，但是在中国却是知之者甚少，这恐怕就只能算作是一家纯游戏厂商的悲哀了吧。

行文至此，突然有一种苦涩的感觉。虽然在不停提及“市场”这个概念，却不得不加上一个大大的引号方才觉得妥当，这引号犹如一道樊篱，阻隔了各大主机厂商进军国内的步伐，也遮蔽了国内玩家渴求的目光。我们在这样一种奇特的生存状态下生存，见证着各种不可思议的现象的发生，这究竟是福?是祸?衷心的希望任天堂不再“失落”，衷心的希望所有的主机厂商都不再在这片土地“失落”，衷心的希望加在市场头上的那个引号被打得粉碎。

□文/deus

连你的份一起活下去



晚修放学后，我和小B一如既往地踏上了回宿舍的路。不过今天有点不同寻常。因为以往每天晚修后校道上都是播放流行歌曲，但今天却反常地播起了优美的钢琴曲。

"还记得这首么？"

"当然记得啦，是aerith’s theme"

小B的问，再次激起我对FF的怀念。心里那跟与FF紧紧绑在一起的线，无意中被小B拨动了一下，勾起对FF和扎克的怀念。

去年的十一，我成功入手了可爱的PSP和《核心危机》。从此，我就和FF结下了不死情节。

与朋友的评价相对比，发现真是没有传说那么神，总觉得剧情很闷。不过这只是对第一章的评价。尽管如此，我总觉得这只是为以后的故事作铺垫。"嗯，继续玩下去吧"。果然不负我的厚望，剧情来到第二章的后半部分，我就被扎克的人生观深深地吸引住了。渐渐地，我和扎克融为了一体。

在loveless大街，我在杰内西斯复制体的手中救出了美女塔克斯·西斯内。我和她因此也成为了朋友。她说她很想拥有一双翅膀，我却认为翅膀是怪物的标志。可她却说翅膀不是怪物的标志，而是人类向往自由的象征。"嘟嘟"我的电话响起来了"喂？""扎克吗，快来魔光实验炉。"这是前辈萨菲罗斯来的电话，"再见了西斯内，我有事要做。"

在魔光实验室，我们遇见了安吉鲁的复制体，经过一番探路，我们找到了荷兰德的实验室。什么？黑色的羽毛？我抬起头，看见杰内西斯从天而降。他展示出他的翅膀，好像在对萨菲罗斯炫耀什么。我也没多管他们，因为我的任务是捉住荷兰德。追啊追，终于追上了荷兰德，在我能捉住他的瞬间，我被一把大刀挡住了去路。原来是安吉鲁，"安吉鲁，你在干什么？"我们争论了几句，我被他打了一拳，他让我向他进攻，我肯定不干了。可没想到的是，他竟然请我吃一个冲击波。

"喂喂……喂喂……。""天堂？""很遗憾，这里不是天堂，这里是贫民窟教堂。"我渐渐睁开眼睛，可看见的是一个天使，"天使？""很遗憾，我不是天使，我叫艾莉丝。"我爬起来，拍拍身上的灰尘。"作为你救醒我的回报，我就跟你约会吧。"也许是我太靓仔吧，她竟然答应了。于是我们来到了商店街。在那儿，我送给了她一条粉红色的头巾，。她戴上头巾后更漂亮了，就好像是一只在天空飞翔的蝴蝶。"要去公园吗？"我想我也没任务在身，也就答应她了。在到公园的几十米的路程里，我总想牵她的手，可就是没勇气。

在公园里，我们聊了很多，突然，她说我的眼睛很漂亮，于是我就把头伸过去让她看。我们越靠越近，最后，差点就……。很遗憾，但更遗憾的是电话在这浪漫的时候响起："扎克，马上回来，杰内西斯和复制体袭击神罗。""朋友出事了吗，赶快回去吧。"

"喂，傻仔！宿舍在3楼，你上4楼放屁么？"我无语。又被小B笑话了，不过既然来到了3楼半，我也毫不留情地放了个屁。"好臭！"我跑下3楼，冲回了宿舍。

游戏玩到这里已经是学期的17周，我想好好把期末考考好，因此决定先把小P收起来，等考完期末考后再痛痛快快地大玩特玩。而在"停战"的将近一个月里，我想了很多。心想扎克也够惨的，自打他进入神罗的那一刻起，他的命运就注定是个悲惨的结局。如愿以偿地，他从2nd顺利升格成为1st，但等待他的却是更加残酷的命运。而杰内西斯也是够惨的，嗯，也许不仅仅是他们，也许所有1st的特种兵都有着悲惨的结局吧。而我也在着将近一个月的时间里弄懂了很多，总结成一条就是：扎克很男人，很坚强，很伟大。而我却很不男人，很不坚强，很不伟大。从而得出一条结论：我不是扎克，充其量也只不过是扎克的粉丝。

故事越到后面就越精彩。扎克在冰天雪地里找到了杰内西斯的基地。在那儿，杰内西斯又炫耀了他对loveless的理解。然而正邪不两立，扎克最后还是用尽吃奶的力打倒了杰内西斯。一路往前走，扎克来到了一所旅馆，在那儿，他再次遇见了他的良师益友--安吉鲁，在他身旁还有那个可恶的荷兰德。安吉鲁变成了怪物，扎克明白，以怪物之名活着对安吉鲁来说是一种耻辱。按照安吉鲁的意愿，扎克帮他解脱了。躺在地上的安吉鲁变得越来越虚弱，他举起了大刀，把那充满这2代人骄傲与荣誉的大刀交给了扎克。在夕阳光的照耀下，安吉鲁化身为命运之点滴流向远方。

扎克举起大刀，放在胸前，紧贴额头，做着安吉鲁以前做过的动作：拥抱梦想吧，还有无论什么时候也不能放弃特种兵的荣耀。回到米德加后，扎克换了个发型，而腮下也多了一道伤疤，一道纪念安吉鲁的伤疤。

原来，为艾莉丝做花车的部分含有隐藏剧情，而我也一直为没能做好3台花车而感到十分遗憾。因为，那竟然是扎克与艾瑞丝的最后一次见面。那个任务，那个将扎克带进终结的任务，地点是克劳德的故乡。

不知道英雄萨菲罗斯知道自己出生与一个可怕的实验后，他会有什么想法呢？很失落吧。而这个被冠以"英雄"之名的神罗最强特种兵背叛了神罗，背叛了朋友，背叛了一切。火烧村子，杀死了蒂法的父亲，更可恶的是，他的行为，间接导致了扎克悲惨的结局。



"克劳德，干得好……"，身受重伤的扎克斯也在这一刻逐渐失去了意识"这个人还真有趣，实在是很有趣。可以当作新的样本。"迷迷糊糊之中，扎克斯好像看到了几个人在围着他们打转，其中一个穿着科学研究人员的白色大褂，但还没有看清是谁，眼前便一片黑暗了……

不知道过了多久，扎克带着身负重毒的克劳德，离开了神罗别墅。然后又遇到了拉扎德，带着克劳德，和拉扎德来到那片孕育这巴若拉的大地。"杰内西斯，我来救你了。"

走进了诀别之扉，打败杰内西斯，抱起奄奄一息的杰内西斯，扎克回到了原来克劳德躺着的地方。摘下4个笨苹果，拿起手上的笨苹果，大啃了一口。

"好吃吗？"声音是从杰内西斯的嘴里传来的，虽然他并没有睁开眼睛。

"嗯。"

"女神的赠礼……"

"你指这个苹果？"

杰内西斯摇了摇头，"安吉尔……梦想，终于实现了。"说完，他的脸上露出了一丝笑容。我和小B看到这里也十分感动，也为杰内西斯而感到安慰，也许对以杰内西斯来说，他已经找到属于他的真正的loveless最终章了吧，嗯，是这样的。

错过了的88封信，浪费了的4年光阴，23个没能达成的小小愿望。终于，扎克和克劳德来到了那个能看到米德加的山丘，但前路，是上千名神罗士兵的阻挡。"自由的代价可真大啊。"挥舞着大刀，扎克向神罗兵们冲去。

然而，那一幕，那我们最不愿意看到的一幕，终究发生了。

"扎克斯……"

"连我的份一起……"

"你的份？"可能由于昏迷的时间太久了，克劳德看起来有些神志不是很清醒。

"没错，你是……"扎克斯艰难地抬起左手，轻轻地将他的头按在自己的胸口上，"活下去……你是……我活着的证明。"

"我的尊严与梦想……"扎克斯使出最后的力气，将那把大剑的剑柄递到克劳德面前，"我的梦想与荣耀，全部交给你。"

"我是……你活着的证明。"

克劳德哭了，why奏起了，我和小B也成了泪人。泪水模糊了我的眼睛，我甚至不能看清屏幕上的画面。我努力地把眼里的眼泪擦干，可是旧的眼泪还没擦干，新的眼泪又源源不断地涌出。终究还是没能看清结局CG，残念。

一周目后的几天里，我和小B仍留在那个能看见米德加的山丘上努力寻找扎克。然而，我们却只找到几片从天使翅膀掉下来的羽毛，也许扎克已经到天堂那里安居乐业了吧。嗯，也许，这也是个不错的结局吧，起码我跟小B是这么想的，因此我们也没因想起那流血的结局而再次落泪，也没有继续的悲伤下去。我们要好好地活下去，因为我们决定了连扎克的份一起活下去。

□文/ phoebe

豪游根 VOL.10

主持/北斗

PS3出现网络漏洞 SCE发表致歉声明

SCE于今年3月27日发表声明，宣布PS3的网络服务“PS Network”上存在程序漏洞，用户们的密码有被不法黑客通过网络入侵擅自修改的可能。SCE在发表道歉声明的同时，希望享受这项服务的用户能够立即登录该项网络服务，确认一下自己的账号是否安全。

本次出现程序漏洞的是“PS Network”服务中的“PS Store”项目，该项目的内容是游戏软件的网络下载销售。SCE的技术人员于今年3月13日发现这项服务有被人使用PC非法侵入并对其他用户的个人密码进行修改的可能。虽然非法入侵者无法直接获得其他用户的账号与全密码，但由于第三者可以对密码进行修改，这个漏洞还是可能导致个人情报被非法阅览或者电子货币被非法利用。SCE宣称，这项漏洞目前已被修正。



↑出现问题的PS3网络服务项目。

根据SCE的调查，在此次漏洞中存在被害可能性的用户全球大约有2万5500人。因此，SCE希望用户们能够尽快确认自己“PS Network”账号的安全。由于非法入侵必须先修改用户密码，因此只要能够用原来设定的密码成功登录，就说明账号没有出现问题。SCE同时表示，至发表道歉声明时止，还没有接到实际受害的用户报告。

“PS Network”是PS3主机上开设的网络服务，内含很多服务项目。玩家们可以利用这项服务玩网络游戏以及下载各种在线软件，其中一部分服务项目还可以用PC进行操作。目前，这项服务全球的用户数量大约为720万人。最近，游戏网络服务方面频繁出现问题，很多大型项目上都有漏洞被发现。看来，网络安全依然是游戏厂商们必须面对的重要课题。

《银魂》恶搞任天堂和Wii 游戏迷们看了都会开心大笑

《银魂》是这两年来非常火的一部热门日本动画，而其最大的特点就是在于这部动漫本身的主线剧情并不重要，每集的卖点差不多都是恶搞其他动漫或是别的著名东东。最新这两集的《银魂》中，就充分恶搞了任天堂的Wii。

在动画中，用“弁天堂”来代替了“任天堂”，用“Owee”来代替任天堂的“Wii”。为了购买首发的新主机Owee，众多的游戏OTAKU们都聚集在圣地秋叶原彻夜排队——这个情形，与现实中新主机发售以及热门游戏发售时的情形可以说是一模一样。由于供货不足，游戏店中只有100台Owee的存货，最后店主提议大家通过玩游戏的胜负来决定主机归属，而这款游戏就是——《心悸回忆》，不用说，这个自然是恶搞的《心跳回忆》。而且排队等候的新选组队员中也分为了弁天堂派、世嘉派和索尼派，他们争吵时的对话相信玩家们听了都会感到很亲切，例如“老老实实等莎木续篇去吧白痴！”等等。虽然是恶搞，不过实在是让人捧腹大笑！



↑马里奥也难逃被恶搞的命运。



《忍龙》造成的杀人事件

近年来将游戏作为“反面教材”的事件是越来越多，在日本方面这种情况也是不少……据悉，近日在日本茨城县荒川冲车站发生了一起1死7伤的杀人事件。而当地的警方在调查罪犯所携带的背包时，发现了包内放有刚刚发售不久的NDS游戏《忍者龙剑传 龙之剑》……由此，日本的媒体大做文章，将这起案件发生的原因与游戏扯到了一起。

此次杀人事件发生在日本东部茨城县土浦市的一处城铁站前，时间大致是在中午。据事件发生现场的目击者称，有一名身穿黑色西服、头戴帽子的年轻男子手持利刃，先是在城铁站前刺伤一名警察，随后挥舞着凶器，一路大喊大叫，挥刀砍向无辜市民。在短短的5分钟内，从城铁站到附近一家购物中心的这一段路上，此男子就先后刺伤8人。由于当天正值周末，此地段的顾客人数较多，警方在接到报警后急忙赶来，却让罪犯侥幸在骚乱中逃脱。不过，警方根据罪犯留下的线索很快就将其抓捕。在审讯后得知，此人名为金川，1994年从乡下搬来土浦市后，他一直在离住处不远的一家便利店中打工。通过警方的了解，金川的性格比较内向，平时很少与外人交往，唯独非常酷爱游戏……表面上看，他是在玩过《忍者龙剑传 龙之剑》之后，控制不住内心的“情绪”，才造成了上述的惨剧。但，警方也相信事情可能并不是如此，有可能是平日老实的金川，突然受到了强烈的“打击”而造成了这次悲剧的发生。



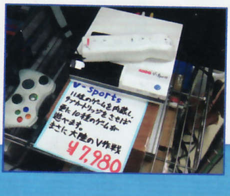
威力棒VII 抢滩登陆秋叶原

“威力棒”（VII）这个名词在前段时间的国内可谓名声显赫，其独具借鉴艺术的造型与功能让所有懂行的人士为之颤抖。早些时候这玩意远销日本的消息曾引起日本网络上的一片哗然，而如今日本最著名的商业街秋叶原，威力棒这个品牌已经赫然摆上了当地三月兔2号店的柜台内，并且还有了专门的看版娘画板，画板的作者请的是ぴかち这个活跃在2线的插画家，他最近负责的某工作是手机小游戏colors的人物设定。三月兔是在日本秋叶原的一家专门经营游戏主机，电器等的商业连锁店，在秋叶原地区可谓非常有名，而对于威力棒如此堂而皇之地在街面销售，甚至与任天堂的“正品”wii同台竞技，不少人认为任天堂绝不会视而不见，但到目前为止其官方还没有做出任何举动。业内人士预测任天堂正在搜集相关证据以采取下一步行动。





↑日本画师为这种莫名商品作宣传画实乃奇事一件。



→此种价位不知会有多少人买账。

《福布斯》最新排名 解读日本游戏业界走向



2008年3月初权威杂志《福布斯》公布的最新排名中，最震撼人心的事件就是历来雄居榜首位置的微软创始人比尔·盖茨退居第三。而令游戏业界比较关注的则是日本游戏界的龙头老大——任天堂的相关消息。

在2007年中，山内博就凭借Wii和NDS掌机的成功，在日本福布斯富豪榜中一跃提升了11位，成为仅次于东京地产大亨王森明和软银投资创始人孙正义之后的日本榜“探花”。而在这次《福布斯》的全球排名中，原任天堂的社长山内博更是以149位的顺位，将去年曾经在日本榜中比肩称雄的孙正义（排名第201位）远远甩开。

随着电脑和电脑游戏的普及，很多中国游戏人都对游戏业界的前途表示担忧，而众多骨灰级家用游戏玩家也抱着不乐观的态度静静地观望着这一切。而《福布斯》山内博的最新排名则让这阴云密布的天空显露出一丝阳光。

其实，只要家用游戏放下正统的架子，吸取电脑游戏和便携游戏的优点，还是大有希望的。而整个游戏业界也是如此，新奇的点子、好玩的游戏自会受到玩家的追捧。

年逾80岁的古稀老人，再次用事实为我们点燃了一盏指路明灯。

当然，任天堂的路也并不是一帆风顺的，曾经抱着怀旧的古董思想坚持使用卡带作为媒体的N64在激烈的次世代主机战争中，曾以惨败告终，但是经过短暂的反思之后，根据对未来游戏市场的预测，适时推出了NDS双屏掌机和Wii主机，两款主机横扫游戏机市场，不但一扫之前的失败阴影，而且为众多的游戏制造商做出了榜样，给我们以启迪。

静似娇花照水，动如弱柳扶风。

“出谷送香非不远，哪能送到俗尘中”，本次为大家展示的是，青岛某COSPLAY社团成员Louise所扮演的《无双OROCHI 魔王再临》中的“貂蝉”，她和前两期杂志所介绍的虫子团长同属于一个社团。她所扮的貂蝉如同一泓清泉，将全部的美丽与清新完全的诠释出来；犹如一缕晨曦，让人赏心悦目，将一种本是很普通，谦和的，淡定的，心性随和的，颇具风度的，随遇而安的，不娇不贵的一面展现出来。闲静时如娇花照水，行动处似弱柳扶风，姗姗不破红尘，出水芙蓉般清纯，给貂蝉捧心而蹙的柔弱娇美赋予了崭新的生命。华丽的首饰和得体的服饰更突出了她袅娜风流的清丽之美，不仅美得清新脱俗，而且兰心蕙质。COSPLAY的精密之处就在于此，让人感觉有进入角色的神妙之中，让角色的美深驻人心，使角色像有生命，宛如幽花绽放般，成为永恒的享受。



愚人节大献礼！PSP版《魔兽》发表！

暴雪公司近日宣布将发行热门PC网络游戏《魔兽世界：燃烧的远征》的PSP版本！

本作类型依然是MMORPG，PSP版本的WOW将通过PSP的Wi-Fi连接到游戏服务器上。这意味着你可以在星巴克里喝着咖啡，捧着PSP来玩WOW，而不是拿着笨重的笔记本！

暴雪公司借助PSP完美的屏幕以及强大的3D处理能力，将PC上WOW的画面完美移植到了PSP上来，当然，PSP机能还不能和PC相媲美，所以PSP版本的WOW将适当降低画面的精细度，但还是能让人接受的。众所周知，WOW的地图主要分为三大部分：卡里姆多、东部王国、外域，地图大且复杂，因此这次发布的PSP版本的WOW用了3张UMD！当你的角色在每个大陆游戏时，需要放入相应的UMD光盘，在角色转化大陆时会提示换盘，否则不能继续游戏。

在操作方面，如果你想玩此款PSP版本的WOW，那你必须购置一块PSP专用的键盘，因为WOW复杂的操作不是PSP上面10个按键应付得来的。有了这块键盘，那你就可以开始玩WOW啦，这块键盘目前售价大约在60美元左右。

关于PSP版WOW的更新，暴雪给出了完美的解决方案，每次更新与PC同步，但会专门为PSP版本制作一种SONY认可的补丁文件，用户只要把补丁文件储存在记忆棒上就可以了，看来想要玩PSP版本的WOW，玩家还得记得准备一款大容量的记忆棒。

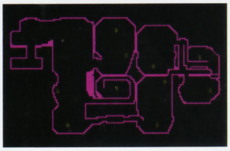
本作将在02月30日发布美版的WOW，因此只能登录美国WOW服务器，国内玩家想要用小P来玩WOW看来还得等上一段时间……据预测，本作下一步将登陆PS3平台，然后是360平台，接着是Wii平台，说不定也会登陆NDS……

最后，以上纯属网友虚构，大家不要当真，权当作是愚人节的一份礼物吧。



家用机版《魔兽世界》？你又被Blizzard耍了……

Blizzard堪称游戏界最具恶搞精神的厂商之一，他们不仅善于在自己的作品中加入恶搞元素，还特别喜欢在每年愚人节放出一些以假乱真的消息，经常能蒙骗到很多“纯洁”的玩家。今年4月1日，一则“《魔兽世界》将推出家用机版本”的消息引起很多玩家的注意。在官网的相关页面上，Blizzard宣布他们将会以“熔火之心”（《魔兽世界》中最早的大型地下城区域）为蓝本制作一款家用机平台的游戏，将这款网络RPG的魅力再现给TV Game玩家。看到这里也许你会觉得此消息颇为可信，不过接下来就荒谬了：这款游戏的主机平台居然是30年前诞生的“老古董”雅达利2600……Blizzard还煞有介事地公布了大量“游戏截图”，甚至还有一段预告视频。看着那些由粗糙点阵构成的角色，简直让人哭笑不得。所以，以后看到来自Blizzard的“新消息”的时候，还是多注意一下日期吧！



无双登陆PSP收纳包

目前市面上对应PSP的收纳包、布包、硬包种类繁多，令选购的玩家眼花缭乱。但图案比较单一，只能满足最基础的保护主机功能，完全体现不出玩家的个性，更不会表现出该玩家的游戏口味。而现在三国无双的FANS们则领先其他玩家一步，不但可以随时欣赏三国武将，还可以通过PSP收纳包表现出自己的喜好。

此款PSP水晶三维收纳包，表面印制有三国无双的众多主人公，人物印制得栩栩如生。仔细观察此款收纳包的做工，发现做工精细，走线也规范，几乎没有多余的线头，完全不像一般山寨小厂的收纳包那样做工粗糙。用手触摸布包内部布料，发现内部比较柔软，丝毫没有摩擦感，玩家完全不必担心把心爱的PSP放入里面有任何闪失。长时间使用掌机的玩家都会对包包拉链的寿命比较关心，因为一般的收纳包最容易出问题的位置都是拉锁。反复拉合拉锁实验后，发现并没有丝毫生涩的感觉。收纳包表面印制的都是三维立体的三国无双人物，仿佛众多武将真正在您眼前一样，给玩家带来强烈的真实感和震撼感。也因为这个缘故，此款收纳包被称作水晶三维收纳包。





BIOHAZARD STORY 解构恐惧 Vol.17

一款最不像“生化”的生化，却也是整个系列中最为成功的一作。《生化危机》带给我们的是一场革命，是前所未有的感官冲击，也是CAPCOM将动作冒险类游戏各种要素推至成熟的顶峰的献礼。记住这款经典吧！

□文/荇菜

一款前所未有的革命性作品 开发历程最为曲折的经典之作

2005年，毫无疑问是属于《生化危机4》的一年。在这一年的1月和11月，《生化危机4》的NGC版与PS2版先后登场，并且席卷了几乎所有专业游戏媒体所评出的“年度最佳游戏”奖项。甚至还有评论家将它称为“游戏史上排名第二的作品”（第一是谁？当然是无法超越的《塞尔达传说：时之笛》了）。

《生化危机4》堪称一次完美无缺的革命，它不仅让《生化危机》这个系列再度辉煌，更将动作冒险游戏推向了新的巅峰。2007年，《生化危机4》又推出了Wii和PC的移植版本。至今为止，它各个版本的全球销量已经累计达到400万套以上。

每一部经典作品的背后，必定隐藏着众多不为人知的艰辛，《生化危机4》也并不例外。在整个系列中，它也许是开发历程最为曲折、开发方案变更幅度最大的一作。今天我们要谈到的，就是《生化危机4》开发过程中的一些故事。

《生化危机4》的开发计划最早公布于2001年，但实际上早在1998年时，CAPCOM就已经着手进行准备工作。最初为《生化危机4》所选定的主机平台是PS2，开发负责人是此前担任了2代导演一职的神谷英树。当时制作组曾经远赴西班牙对那里的建筑风格进行考察，可见已经有了将4代的背景定在西班牙的构想。后来的故事现在已经成为一段广为人知的佳话：制作组发现他们的很多构想与“生化”系列的风格偏离太大，于是取消了《生化危机4》的开发计划；但他们并没有将已经完成的工作束之高阁，而是将其改造成为了一个全新的动作游戏，这就是2001年面世的《恶魔猎人》——尽管《生化危机4》的开发因此而推延了数年的时间，但却由此催生了另外一款被众多动作游戏玩家推崇为“神作”的经典，也可以算是“生化”系列给游戏业带来的一个伟大贡献吧！

2001年，作为CAPCOM与任天堂“独占协议”的一部分，NGC版《生化危机4》正式公布，由柴田洋（3代背景设计师）担任制作人。在2002年的东京电玩展上，玩家们看到了本作的第一段预告片。从CAPCOM所透露的一些信息中可以得知，这个版本的剧情设定是男主角里昂潜入了Umbrealla公司的欧洲总部，并且被始祖病毒所感染。预告片中令人印象最为深刻的片断是里昂遭遇到了一种没有固定实体、形似黑色浓雾的敌人，因此这一版本也被称为“雾版”。当时玩家们推断这种敌人很可能是由大量微型昆虫类生物聚集而成，并且纷纷猜测始祖病毒在本作中将会起到什么样的作用。然而其后不久，CAPCOM就推翻了这个版本的开发计划，并没有对公众作出任何声明。

2003年E3展上CAPCOM公布了新版本的预告片，“生化之父”三上真司还在预告片中亲自登场，警告玩家“不要被吓得尿了裤子”。这段预告片中的场景主要是一栋废弃的宅邸，出现的几种敌人则带有超自然的神秘色彩，例如具有可以行动的中世纪铠甲、具有生命力的洋娃娃等等。从预告片中还可以看出，游戏分为“两个世界”，一个世界较为正常，另外一个世界则充满了超自然现象——这样的设定毫无疑问让人产生了抄袭《寂静岭》系列的感觉，与《生化危机》系列的一贯的世界观也显得有些格格不入。也许正因为如此，这一版本的设定随后也被否决。不过，这个版本中也有不少设定被保留到了最后的正式版之中，例如：肩后追尾视角、使用红色激光定位的瞄准系统、使用QTE紧急按键来躲避盔甲的攻击、在被敌人抓住时连打按键进行挣脱，等等。在这个版本中按下L键就可以快捷地切换到副武器的设定也被保留下来，只不过这个版本里的副武器是手雷，而最终版本则是匕首。在日版的《生化危机4》特典DVD中，包含了这个版本的一些视频片断。

在此之后，制作组还提出过另外一个方案。由于此方案从未正式对外公布，因此我们对它的细节所知不多，唯一知道的是这个版本重新以“丧尸”作为主要敌人。而这个版本最终被否决的原因则与前几个版本刚好相反：过于传统，缺乏创新。

在经历了长时间的修改和变动之后，三上真司终于决定亲自出马，重新担任《生化危机》系列的制作人，《生化危机4》的开发重任交到了这个系列创造者的手中。联想到此后三上便与神谷英树、稻叶敦志等人离开CAPCOM的事件，我们也许可以这样猜想，三上决定接手《生化危机4》是打算给自己在CAPCOM的生涯留下一个完美的句号——这更让我们对《生化危机4》这款作品产生了众多唏嘘和感叹之情。在三上真司的领导之下，《生化危机4》的制作组做出了大胆的革新。他们并没有拘泥于“生化”系列的传统设定，而是为新作加入了大量的动作要素，使它成为了整个系列中一个崭新的篇章。尽管有一些固执的玩家认为《生化危机4》背弃了系列的传统，不再是原汁原味的“生化”，但无论谁都不能否认的是，《生化危机4》从游戏性方面来讲是以前的各作所无法比拟的。而三上真司以及整个制作组在这部作品中所倾注的精力和诚意，更是让所有人为之赞叹。即使是在临近发售之前的一两个月时间内，制作组仍然不断地对游戏进行着调整，力图精益求精。例如，在游戏正式发售之前的最后一个试玩版本中，玩家仍然可以通过打开道具栏，将枪械与弹药进行“组合”的方式来进行装填。而在最终的版本中，装填弹药只能通过在游戏中按下R键+B键的方式来实时完成，装填弹药的动作再也不可能被略过。尽管只是一个很小的细节，但无疑让游戏显得更加真实，也让玩家必须注意装填弹药的时机，为游戏增加了更多的动作性和战略色彩。

《生化危机》的初代最早确立了Survival Horror（生存恐惧）的概念，这也成为了“生化”系列的标签。而在《生化危机4》NGC版包装盒的背面，却印有Forget everything you know about Resident Evil（忘掉关于《生化危机》的一切）的字样；PS2版包装盒上印的则是Forget everything you ever knew about Survival Horror（忘掉所有关于Survival Horror的事情）。其实，这两句话不仅是让我们“忘记”，更是要让我们“记住”——记住这样一款不再以“Survival Horror”作为主题的生化危机，记住这款超越了整个系列的作品。



TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.15



MGS系列是小岛秀夫最为著名的游戏作品，不过除此之外也还有不少素质不错的其他作品，例如Z.O.E等，今天我们要介绍的，就是在与MGS系列多少相关的作品中出现的Metal Gear机体。这些作品都不是MGS的正统作品，可能是外传作品，也可能是仅仅在世界观或某些方面与MGS有相似之处的游戏。对于Metal Gear的介绍，也到此为止暂时告一段落。

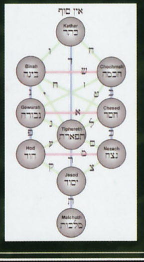
在外传中登场的Metal Gear 平行世界之中的钢铁巨兽

Metal Gear Chaioth Ha Qadesh

Chaioth Ha Qadesh出现在PSP版的“Ac!d”2代中，这个代号源自于犹太教中“卡巴拉教（Kabbalah）”分支的最高等级“Keter”。关于这个名字的含义，我们下面再单独介绍，这里还是先说一下Chaioth Ha Qadesh这台机体。其最初的设计目的是为了控制“第3测试模型”，因此特别搭载了EGO（Enhanced Governing Organization）也即团队控制增强操作系统，通过该系统，Chaioth Ha Qadesh就能控制不同类型的士兵与机器，通过最优的战术搭配与组合以发挥出整体的最大战斗力。不过，托马斯博士为了给在“Praulia”大屠杀中惨死的妻子露辛达报仇，而私自偷走了这台机体。

与其他Metal Gear相似，Chaioth Ha Qadesh也能对世界任何一处实施核打击。不过其主要武器则改成了中子弹，同时包含了SaintLogic组织中所有机体的数据。其背部拥有一个导弹发射装置，双臂装备有火神炮，特别是其头部的能量发射器，一旦命中会导致所有装备卡片被毁（与正传不同，“Ac!d”系列是利用卡片来战斗的游戏）。其头部的驾驶舱是可以弹出的，在游戏中，露西正是通过将Chaioth Ha Qadesh内部驾驶的托马斯博士弹射出来后将其击毙的。

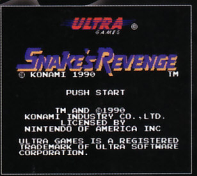
“卡巴拉”是犹太神秘思想的最终奥义，语源在希伯来语中的意思是口传、传授。据说，来源于亚伯拉罕由天使传授而得知“无法以文字表示”的秘密，长久以来一直是犹太思想最神秘的部分，直到十三世纪才慢慢为人所知，之后成为炼金师、宗教、蔷薇十字军等等的一部分思想根源。卡巴拉思想是以生长于天国的“生命之木（Sephiroth）”来象征宇宙全体，生命之木意味着广大的宇宙，身为小宇宙的人体以及达到神之境界的精神遍历。生命之木是由十个圆与22个径所组成，人类是处于个别的王国，经过22个径到十个圆，进行冥想的旅途，直到王冠为止，此外，据说每个圆都有守护、指导人们的大天使。而“Keter”代表与人类头顶的大宇宙之间的接点，有创造的泉源，是纯粹的存在，生命力的泉源之意，也是生命之木的最高级别。



↑生命之木Sephiroth音译为萨菲罗斯，熟悉FF的朋友是不是想到什么呢？

Metal Gear Mk II

提到这个名字，可能会有不少人想到MGS4中公布的那个小型机器人，不过，其实同名机体早在十多年前就已经出现过，虽然不是在MGS系列的作品中，不过同样是在由小岛秀夫制作的MSX游戏《SNATCHER（掠夺者）》中。



在《掠夺者》中，隶属于对抗生化兵的组织JUNKER的主人公吉利安·希德（Gillian Seed）就拥有这架Metal Gear Mk II，其是由JUNKER的工程师哈利·本森（Harry Benson）制造，而Mk II的原型正是以MG1代中的那台TX-55为原型进行设计开发的（很奇怪这两个完全不同的世界到底是怎么交织在一起的？）Mk II上搭载的人工智能特别针对主角吉利安的个性进行了调整，并且往往会在一些紧张的情形下做出搞笑的举动。Mk II上配备有一个等离子显示屏，同时可以作为可视电话使用，此外装备了大量传感器，并且能对小目标物体进行提取——这些设定还真和MGS4中那台颇为相似。

Metal Gear 2

《斯内克的复仇》同样也是一部MGS系列意外的作品，虽然打着《斯内克》的旗号，不过本作的素质实在是不怎么样——因为其是由KONAMI美国分部独立制作，小岛并没有参与开发。尽管如此，在本作中也出现了MG系列的机体，那就是Metal Gear 2。在游戏设定上，我们可以得知其是作为TX-55的后继机体被开发的（但是在Metal Gear D之前）。对于这台机体的具体细节我们所知不多，只能从游戏中遇到的一名囚犯所说的话得出以下结论：“其性能七倍于原型机（TX-55）”。在代号747的行动中，Big Boss计划向全球数个关键地区投放核弹，其中包括纽约、东京和莫斯科，而Metal Gear 2正是实施该计划的主力。

Metal Gear GANDER

GANDER出现在GBC上的《合金装备·幽灵通天塔》中，美国政府在斯内克摧毁“世外桃源”的行动中获得了Metal Gear的设计资料，并以此为基础由美国陆军部在暗中实施“通天塔计划”。不过Metal Gear GANDER被“真杜拉解放战线（Gindra Liberation Front）”窃取，而斯内克的任务就是潜入该组织的基地Galuade——前“世外桃源”所在地负责夺回GANDER。Metal Gear GANDER搭载有两只能够发射核弹头的轨道炮（与MGS1代中的REX相似）、两把火神炮、六支定向导弹发射管，两枚可飞行自动攻击器、一对可伸展大炮，以及一副近距离火焰喷射器。这些武器装备已经足够强大了，不过其最强悍的武器还是其基于人造卫星连接的核弹发射系统，足以将核灾难带给世界任何一处，不过要使用这一功能需要耗费极大的能源。

Metal Gear KODOQUE

Metal Gear KODOQUE出现在PSP版的“Ac!d”1代和2代中，“KODOQUE”这个代号来源于日语中的“こどく”，意味“孤独的”。



与之前的Metal Gear相比，KODOQUE的体积更为巨大，其双臂都装备了能够发射遥控飞弹的装置，每只胳膊都有四个导弹发射孔，也就是说其可以同时发射8枚导弹。当不使用这些导弹攻击的时候，KODOQUE可以利用双臂形成一个类似茧形的护盾保护自己。此外，其腿部装备有激光炮，即便是双臂被摧毁之后还能通过头部发射等离子射线。要想中断这种供给，就必须将控制室的4根操作杆摧毁。说到控制室，就不得不单独说明一下，KODOQUE的内部设计与之前的系列机体都有所不同，那就是其内部并没有传统的驾驶舱，而是一个控制室。在“Ac!d”1代的洛比托事件中，被摧毁的KODOQUE残骸被SaintLogic军事会社回收并保存，直到2代才真正被彻底摧毁。

白雪茫茫的山峰之上，野兽们正在享用着属于他们的盛宴 VOL.13



MH杂记簿

Monster Hunter

LABORATORY

猎人专栏的“世界系列”已进行了五期，《怪物猎人》近年虽然非常火爆，但相对其他传统大作系列来说还是个新贵，相关游戏文化也比较少，而笔者就是希望这个专栏能给大家狩猎之余多一些深层次的理解。□文/龙马

怪物猎人的传奇世界(五)——驰骋雪原的牙兽



位于东多尔玛街东北部的弗拉比亚雪山脉，是一片常年被冰雪所覆盖的银白世界，这里气候严寒，一年四季温度都处于零下，到了冬季更是大雪封山道路不通，只有到了夏季才可登山进行各种活动，半山腰星星点点的钟乳洞连接成片，随处可见的结晶冰壁一万年也不会融化，山脚下绿油油的草地与清澈见底的湖泊是各种生物的乐园，一到夜晚，天空中闪耀着的炫目极光是世界上最美丽的风景，在这个白雪皑皑的世界中，独特的自然环境孕育出了独特的生态圈，其中占据生物链顶端的，是那些群体意识强烈而又野性十足的凶悍牙兽。

野蛮的突进者

外形酷似野猪的这种牙兽种生物在世界各地都有生息，在雪山地带尤其抢眼，全身披着茶色体毛的为雄性大野猪，身体庞大脸部有着白色胡须的是群体内占据首领地位的野猪王，野猪群在首领的统治下过着群居的生活，野猪王对族群内的秩序有着绝对的领导权。野猪的性格十分野蛮粗暴，对自己认为是敌人的东西都会不加思索地加速冲撞过去，如果多头野猪同时对一个目标展开袭击，那即使是高级猎人也会招架不住。

立于野猪群内顶点的野猪王，拥有比普通野猪强大得多的力量，生命力之顽强也君临于其他同类之上，在族群内其地位之高达到了拥有包括交配权在内的一切独占特权，而代价就是背负着守护族群整体利益的义务，一旦有外敌来袭，就要率先对其进行攻击予以驱逐。

野猪王前腭处的一对双牙长度通常都是不同的，因其生活习性的不同而演化成形态各异的长度，野猪们在刨掘食物时经常都会使用一边的牙齿，习惯于从左边刨掘用左边，习惯于从右边刨掘用右边，而经常使用的牙齿就会因为磨损而逐渐有所短小，另一边较长的牙则不仅作为其力量的象征，也被当作同族间地位争斗时的武器来使用。

统治雪山的霸主

仅在雪山地带栖息的牙兽种，小型的个体名为布兰哥，身体强壮的大型个体名为多多布兰哥，因其全身披着长长的纯白色体毛，就像狮子身上的棕毛一样，所以被通称为雪狮子。小雪狮子一般都是由身为首领的雪狮子王所率领有组织地活动，捕食狩猎也都采取集团行动，猎物一旦被雪狮子群盯上基本没有逃脱的可能。

利用在雪地上灵活敏捷的行动力来追捕猎物是雪狮子捕猎的最得力手段，同时颇具威力的前肢殴打，将雪块像铁球一样扔出去的攻击，以及对猎人攻击快速准确的回避，让这群智商颇高的家伙就像一个个训练有素的士兵，此外为了遮断寒气覆盖在全身的厚重体毛也犹如铠甲一般保护着它们的身体，它们在这白雪皑皑的雪山地带可算是当之无愧的强者。

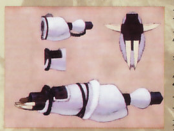
作为统帅雪狮子群的首领，雪狮子王多多布兰哥有着非常强壮的体格和威风凛凛的胡须，及那对像征性的长牙，使其有统帅者应具备的一切威严外貌。其超高的行动力比普通的小雪狮子强了不止一个等级，不仅会使用突进与击打等单纯的攻击方式，还会于口中喷出极寒的冻气将猎物牢牢困住，从地面掀起冰块将敌人砸飞，等等丰富多彩的攻击方式，所以猎人们与其作战时不允许一丝的松懈，如果不幸被任何一种攻击命中都会受到致命的伤害。另外让人吃惊的是，雪狮子王会有意识地将附着于身上的染色印记擦涂掉，以猎人的经验来判断这是雪狮子王认为这种印记会导致敌人的追击而采取的一种本能行为，因印记消失而让雪狮子王逃脱致使任务失败的猎人不在少数，是完全不可小视的对手。

雪狮子是典型的群居怪物，组织意识非常强烈，雪狮子群通常情况下都是在雪狮子王带领下有计划地展开团体狩猎。在围捕猎物时，会有数只小雪狮在猎物逃走的必经路线预先潜藏于地下埋伏起来，雪狮子王则率领着剩下的雪狮子从后面追赶惊慌逃窜的猎物，当其逃至埋伏地点时，雪狮子王会高声咆哮呼叫出地下的伏兵，拦住猎物的去路，使其于前进不能后退不得的地步下乖乖成了雪狮子群的美餐。而这种战术在对付猎人时也会经常使用，若干雪狮子从不同的方向分散猎人的注意力，利用灵活的身手依次展开波状攻击，最后将疲于招架的对手致于死地。在有如自己主场的雪山上进行如此有效的战法策略，雪狮子这种物种的智能之高是可想而知了。

在种群内居于首领地位的雪狮子王，作为其象征的，就是其上腭处伸出的那对无法收拢于口中的巨大的牙齿，如果没有了这对门牙，就会失去其王者的资格被后来者所顶替，而得到这对牙的猎人，也会拥有英雄般的名声，抢夺者与被抢夺者之间的战斗，严格来讲这是弱肉强食的一种自然法则，在这个世界中随处可见。

Check! 武器鉴赏系列

冰冷的火铳炮——地狱叮刺



攻击力：414
冰属性：320
会心值：20%
蓝色斩味
扩展槽：2孔



用雪狮子素材打造的强力冰属性铳枪，枪身覆盖着厚厚的雪狮子毛，枪尖部分运用雪狮子王的锐利长牙使得枪本身的刺击十分犀利，同时高级冷却机能让使用龙击炮后的散热时间大幅缩短，这对铳枪来说非常宝贵，且自带不低的冰属性及高威力扩散型炮击及高泛用性的会心率与扩展槽也让这把武器充满了魅力，对角龙和金狮子等弱冰属性怪物战斗中更能发挥其真正的价值。

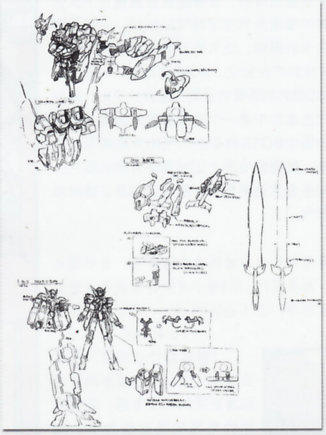
机战FAN专栏

在本期专栏中为大家带来的是《超机大战SRX》的最终机体——SRX的详细资料。作为眼镜厂“吉祥物”的这架特机，近年来的人气可是在越渐高涨。相信结集了EOT技术结晶的SRX，靠着够酷的外形以及够强的能力，必将在今后的《机战》系列游戏中更加的活跃。 □文/零羽

机体解说：SRX

“兼备超级系与真实系机体的特征，以分离状态下3架真实系机体或变形合体后组成的1架超级系机体来改变战局的一击必杀型究极决战兵器”——这就是SUPER ROBOT X-TYPE(以下简称为：SRX)这架机体被赋予的开发理念。同时，此机体也成为了验证“对异星人战斗用人型机动兵器”=“究极的PT”这一理念的最强试验品。

有着“一击必杀型究极决战兵器”这么一个响亮称号的SRX，其机体性能究竟如何呢，下面就让我们逐一进行分析。首先要说的是SRX身上的“三大法宝”——念动力感知增幅装置（T-LINK**システム**），特罗尼姆引擎（**トロニウム・エンジン**）及液态稀有金属（**ゾル・オリハルコニウム**）。看过本专栏前几期连载的朋友也都早已知道，上述的这三样都是最新的EOT技术的结晶！保证机体在高出力下行动的特罗尼姆引擎，攻防一体的念动力感知增幅装置，再配上有究极物理防御能力的液体状稀有金属……仅凭这“三件法宝”便使SRX拥有了超越现有机动兵器（注：现有的机动兵器指的是量产型的，亡灵……）的压倒性综合战斗能力。



除此之外SRX在武器方面的配备也是不负“一击必杀型究极决战兵器”这一称号。SRX在装备有自己的究极武器的基础上还吸收了R系列3架机体特有的兵器。其中，R-3P的“**テレキネシスミサイル**”就是原样收纳，拥有自动识别能力的**テレキネシスミサイル**既是SRX唯一的实体系导弹兵器，也是唯一一个全方位攻击型兵器（即MAP兵器）。

“**ハイフィンガー・ランチャー**”，看到这个武器的名字，大家是否会觉得有点眼熟呢……对，这就是R-2P所装备的**ハイゾルランチャー**！由于在变形合体后，R-2P的此项武器正好是被当成了SRX的双腕，所以通过十根手指来发射的“**ハイフィンガー・ランチャー**”也就合情合理了。而作为原R-2P最强武器的“**ハイフィンガー・ランチャー**”在威力方面自不用说，对于普通的量产型机体几乎有着一击必杀的效果。

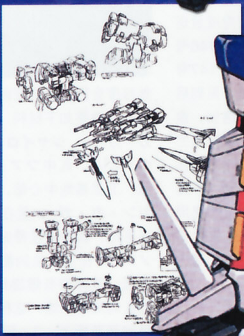
说完了从“R系”机体继承来的武器后，我们再来看看SRX所装备的其它基本武器。“**ガウンジェノサイダー**”这个武器从威力上来讲，的确不是很高，而且在游戏中，其消费的EN数值也不算低（记得是15点左右吧……），综合来讲不是个很实用的武器。但是，“**ガウンジェノサイダー**”发射出来的这个类似眼镜厂LOGO形状的激光，却成为了所有原创系机体的武器中最“赞”的一个。“**ブレード・キック**”从攻击力，EN消费、射程等综合来看，可以说是SRX最实用的标准武器了。此武器是通过使用装备在SRX脚部的液态稀有金属制成的钢刃来对敌方目标进行斩断系“飞踢”攻击。在游戏中“**ブレード・キック**”没有气力上的限制，而且可以移动后使用，对击破战场上的初期杂鱼机体是再好不过的武器了。“**ドミニオン・ボール**”这个武器就比较特殊了。此武器是利用T-LINK系统展开的念动立场（念动**フィールド**）来将特罗尼姆引擎产生出的高能量收缩成类似球状后当作“炮弹”发射出去进行攻击。由于在使用此武器的同时T-LINK系统也会展开另一个念动立场来封锁敌方目标的行动，所以隆盛就将“**ドミニオン・ボール**”改名为“念动结界”……在游戏中的“**ドミニオン・ボール**”，虽然不如“**ブレード・キック**”实用，但在对付远距离的敌方机体时，它就是首选了。另外，“**ドミニオン・ボール**”不是EN消费型武器，而属于残弹消费型武器，其只有5发的残弹量也是降低实用性的重要原因之一。“**Z・O・ソード**”的正式名称液体状稀有金属剑（**ゾル・オリハルコニウム・ソード**），在原作中却被隆盛附上了一个超热血的名字——天上天下无敌剑。通常“**Z・O・ソード**”都是收纳在SRX的胸部装甲内，当SRX的出力达到一定的程度后才可以使用。

当然了，SRX的究极威力，仅仅靠上述的2大类基本武器是完全不足以体现出来的，而接下来要说的才是SRX真正的究极兵器。“**H・Z・O・ソード**”是在特罗尼姆引擎达到最大出力时才能使用的必杀技。可以将其看做是“**Z・O・ソード**”的强化版，隆盛将其称为“天上天下念动爆碎剑”的理由，应该是因为该武器在命中敌方目标后，刀身的周围还会由念动结界引发的爆炸现象。HTB**キャノン**可以说是SRX的最终兵器了。在特罗尼姆引擎最大出力的情况下，将能量通过变形成HTB加农炮的R-GUNP发射出去。在SRX与R-GUNP的T-LINK系统进行“双重连接”后，其威力还会有进一步的提升。



机体资料　机体名 SUPER ROBOT X-TYPE(简称SRX)

出自	原创SRX系	主驾驶员	伊达・隆盛
分类	最终决战用特殊人型兵器(特机)	标准武装	**テレキネシスミサイル**
生产类型	试作机		**ガウンジェノサイダー**
形式编号	SRX-00		**ハイフィンガー・ランチャー**
全高	51.2m		**ザインナックル**
重量	388.8t		**ブレード・キック**
动力	特罗尼姆引擎(**トロニウム・エンジン**)		**ドミニオン・ボール**
装甲材质	液态稀有金属(**ゾル・オリハルコニウム**)		**Z・O・ソード**
特殊装备	T-LINK**システム**	必杀技	天上天下念动爆碎剑（H・Z・O・ソード）
所属	地球防卫军极东支部SRX小队		天上天下一击必杀炮（HTB**キャノン**）
主开发者	大宫・创、卡克・哈米鲁		
搭乘人员	伊达・隆盛、古林・彩、莱迪斯・F・布兰休泰因		



龙哥热线

外面下着小雨、天气微凉，一个人窝在被子里，旁边放点零食水果，再没有比这更惬意的游戏环境了。

发现给人过节比被人过节要好的龙哥

龙哥，春节过得还好吧，有几个问题想请教你一下：1、在《口袋妖怪·钻石》的图鉴中，第65号、114号、115号、146号、147、148号分别是什么妖怪，在哪里出现，为了完成图鉴我可是找了很长时间，可就是没碰到。2、我用DPGTOOLS这款软件转换DPG影音，可为什么转换出来的动画、电影都不能播放，还会造成DSL死机，到底怎样才能顺利转换出完好的DPG影音，并且怎样设置各种选项才能转换出高品质的电影和动画。这就是我的问题，希望龙哥能详细解答，谢谢。

（辽宁盘锦 管晓斌）



↑NO.115号妖怪卢卡里奥外形帅气，人气还是蛮高的。

1、因为在《钻石/珍珠》中通关后补完的图鉴其妖怪编号会发生变化，从你的问题来看，应该是通关前的新奥图鉴。第65号妖怪可以去风力发电厂前的草地遇到，不过需要当天是星期五才能遇到，这样就有一定几率遇到65号妖怪，这个妖怪看起来像个气球，是幽灵系；第114号妖怪安侬可以在花蕊镇右侧的遗迹中遇到；第115号妖怪是卢卡里奥的退化型，去钢铁岛，在洞中需要和波导的勇者做搭档冒险，之后即可获得卢卡里奥的蛋。想要孵化这个蛋并得到115号妖怪，需要通过走路的方式孵化，一共要走完6400步，不过要想得到这个进化型除了走路孵化之外还需要亲密度达220，在白天进化，这就要求平常多将蛋带在身上，再带上增加亲密度的安闲铃；146-148号妖怪就是传说中的“三圣菇”，需要完成放走三神兽的剧情后才能开始捕捉，其中146号黄圣菇是到英知湖中间岛屿内捕捉，147号红圣菇是到神事湖中间岛屿内调查，见到后它会逃跑，之后在全地图草丛随机遇到，查看圣菇位置的手表标记地图功能在拿到第三个徽章后去手表公司里找大叔拿，148号蓝圣菇是到律诗湖中间岛屿内捕捉。2、不知道你具体是怎么做的，DPGTOOL的使用应该还是很简单的啊，不过另外一款软件“ezbuilder”比前者效果和兼容性上要高出不少，不行的话你下载那个试试。

请问NDS上的《喷射脉冲》有什么隐藏要素？DQ9何时发售？合金弹头7何时发售？现在正版DS卡带的价位在多少？在这里向龙哥致敬。

（陕西西安 杨政）

《喷射脉冲》隐藏要素不多，ACE难度需要将EXPERT难度通关，与BOSS战斗的FREE模式需要通过VS模式或是将ACE难度通关。除此之外就是各种飞机的获得了，条件基本就是每一关达到特定AP分数以上后出现，另外还可以通过WIFI下载几架飞机，这几架飞机的造型很有特色，而且都是某项能力值特高、但是其余能力值都特低那种极端飞机。DQ9发售日未定、《合金弹头7》发售日未定。现在全新正版DS卡带的价格大概在350左右，有的游戏会便宜一些。

Dear龙哥：小弟最近在玩《洛克人ZERO》系列，遇到几个很棘手的问题。1、《ZERO 4》中，二段跳如何合成？2、《ZERO 4》中有无隐藏模式？3、《ZERO 4》中，我无法取得EX技能，不知为什么？还望龙哥解惑！（以上都是汉化版游戏！）

（河北张家口 徐翔坤）

1、与系列前几作不同，本作中的二段跳技能是通过合成出特殊物品并给ZERO装备上之后才可习得。也就是说，在本作的攻关过程中二段跳技能并不是必须的，但部分物品的获得需要用二段跳才可行。除了在拿少数几个物品时用二段跳，其余情况下尽量不用此技能，尤其是在几场对跳跃要求比较高的BOSS战时只用一段跳来对付，虽



←合成芯片的系统在本作中有较重的地位。

然难度会巨增，但成就感也会大增。二段跳的芯片需要如下材料：**ファイタル**、**ガン・ガ・ガーン**、**ジャイロキャノン**H、**キャノンホッパー**。其中**ファイタル**是在灼热离子炮、卫星基地中心部，其外形是火箭乱转；**ガン・ガ・ガーン**是在灼热离子炮、大型传送基地，其外形是带钻头的；**ジャイロキャノン**H是在活生生的都市、地下树海、空中庭园，其外形有螺旋桨；**キャノンホッパー**是在灼热离子炮，这种敌人喜欢放一枪后再跳到天花板上。2、所谓的隐藏模式也就是难度为“困难”的模式以及究级模式**アルティメット**了吧。前者是以普通难度打穿游戏一次并储存记录，重新开始游戏时就可以选择困难模式**ハードモード**。在该模式下ZERO的副装甲为黑色，激光剑不能蓄力、不能三段攻击，激光枪只能1段蓄力攻击，不能使用精灵能力，所有关卡中的天气均为难度天气，无法在打败BOSS后习得EX技能。究级模式的出现条件为精灵系统达到最高第7级并且所有芯片的拥有量至少为1个。3、本作的EX技是从敌方BOSS那里习得的，只有打死相应的BOSS才能有机会学会它的EX技。关于学习EX技有两点要求：首先就是难度必须要是普通。简单模式下是无法得到EX技的。第二就是在攻略每关时有天气因素在里面，必须选择对BOSS对应的难度天气才可以在打败其后学到EX技。这个跟完成任务的评价没有关系，即使是最低评价，如果是在普通模式下又选择对的难度天气完成就可以学到。关于天气对关卡的影响，绝大部分关卡都会因为天气的变化而产生变化，BOSS的攻击方式甚至是BOSS战时的场景也会发生微妙的变化。所以天气在本作中是一个非常重要的因素，具体区分每个BOSS的难度天气的方法其实非常简单，就是看地图上区域周围方框的颜色，如果是金黄色发光的，那就说明是正确的难度天气。

龙哥您好！我想请问我的宿舍有一台普通电视，如果买PS3用S端子连接的话效果能达到什么标准？会不会比PS2差？

（吉林大连 高晓冰）

“能达到什么标准”是什么意思？仅从电视显示的亮度和清晰度的角度考虑，就要看你的电视的输出能力了，如果是老式的显像管电视机，就没有太大的差别。如果用的是液晶或者是等离子，那样的话差别会很大，PS2在不用S端子的情况下在等离子电视上的显示能力差到顶点，即使用了S端子，显示效果也不算理想。PS3支持高分辨率输出，所以在等离子电视上的显示效果非常棒，在普通电视上的效果也不错。原则上来讲，在普通电视上是无法感受到PS3的真正美丽，但并不是说在普通电视上接PS3的效果反而会比PS2差，这个跟电视没有直接关系，毕竟这两台主机是两个时代的东西，用什么电视都是PS3效果更好。

NDS游戏《动物之森》里的发型选择项，不知龙哥有研究过么？ （广东广州 吴冬琪）

理发的时候最开始的选择决定头发的颜色，选项与颜色的对应关系分别如下：Mysterious!（黑棕色），Young!（蓝色），Lush!（绿色），Radiant!（白色），Safe.Light（棕色），Lighthearted（金黄色），Fiery!（橙色）。之后会再询问玩家三个问题，根据玩家三个问题答案的组合男孩和女孩各有八种不同的发型，其对应关系如下：

Every day	Warm	Grin and say hi!	发型一
Every day	Warm	Ignore 'em!	发型二
Every day	Sweaty!	Oh yeah!	发型三
Every day	Sweaty!	Nah	发型四
Big nights!	Well, duh!	Power ballad	发型五
Big nights!	Well, duh!	RAWK!	发型六
Big nights!	Unfortunately	I'd rather not	发型七
Big nights!	Unfortunately	I'm embarrassed!	发型八

神龙大哥，小弟有事相求请必答。XBOX的自制系统去哪里弄到主机里，小弟的二手机买来就装有自制系统，既读不了碟，又考不进游戏；但删后又经常读碟了，但80G硬盘就无用了，请龙哥救我的“小”BOX。

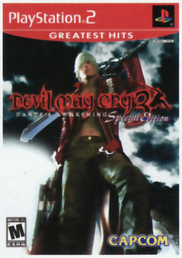
（广西南宁 杨春）

XBOX有网线的接口啊，找一个路由器，通过PC把自制系统传到XBOX里就OK了，另外，装有自制系统和XBOX读不读盘并无直接关系，应该是你设置的问题。这方面的资料在几年前的电软上有许多非常详细的文章有介绍，你可以上网搜寻一下相关的资料，或者是找人帮你装一下，上述操作对有经验的人来说是非常容易办到的。

哥好，在下有问题提问：1、生化危机4中MOVIES BROWSER 中的chapter3中最后一个剧情（第9个）怎么得；和chapter5中最后一个剧情如何得。2、怎样区别PS2上《恶魔猎人3》和特别版（我玩过，不知是特别版还是普通版）

（北京 刘京）

1、关于这个问题，貌似那两处空白栏本来就是没有的，应该是厂商在制作界面的时候多做了一个或是原本设定中是有两段动画最后却给删掉了，因此你说的这两个剧情并不存在，是无法得到的。2、区别还是很明显的，首先游戏封面就不一样，特别版在封面上有“SPECIAL EDITION”的字样。另外，具体到游戏之中，特别版中可以使用但丁的老哥维吉尔，多了几段维吉尔的剧情，而且普通版中的那个小丑BOSS也可以打了。另外，多了一个VERY HARD难度、增加了系列常见的血宫模式（Bloody Palace）以及和Movie Digest等模式，原来关卡里的敌人配置有变化，标题画面时开启所有隐藏要素的密技也和原版不同。



↑《恶魔猎人3》的特别版与普通版的区别还是很明显的。

龙哥：1、《虹吸战士2·罗根之影》每一章的隐藏证物都在哪里，我怎么一个也找不到。2、现在有哪些FPS游戏比较受大众欢迎，请列举一二。3、在PSP上怎么才能上网，又需要哪些东西？请龙哥一定要回答鄙人这几个问题，就算是迟到的新年礼物吧。

（浙江绍兴 胡雨晨）

唔，会不会太“迟到”了点？1、1-1：一层冒烟的地方藏着的尸体；第一个废铁清除后敌人；通风口同一层的房中。1-2：爬上第一个楼梯后直走从左边下，证物在房中墙上；通信塔下方右边的阴暗处；击毁的直升机中。1-3：大船洞口；第二艘船的船舱；大船里漏电房间的水底。1-4：2号门里面的尸体；爬过铁门后转身把铁门打开继续推箱子，里面有工作服；由通风口爬进去的房间里的电脑；第一个区域在不惊动敌人的情况下杀死所有敌人后自动获得。2-1：开始后向后游，戴上外线眼镜就可找到；被击毁直升机右边的一个水雷上；海底，戴上红外线眼镜就能看到。2-2：最开始房间涡轮机旁的尸体；水位升高后在水中找到阀门把手，转动后在下方拾取；环行道路的房中，从下面有闪光的高台处滑到对面搜索尸体。2-3：2层重物的旁边；计时的房间2层；BOSS战时一枪都没打中玻璃的情况下杀死BOSS后自动获得。2-4：Dane爱机旁；2-1第一个隐藏证物的位置；到之前敲钢板的地方，然后向后转。3-1：最开始的排水沟里；被炸开墙壁的房间里，用手电照墙上的字；BOSS战场景左边废墟处。3-2：一开始制服Trinidad的房间里；柜子挡着的房子里，在Trinidad没离开之前由于她合力推开柜子；推倒保险箱爬到2楼，门右边。3-3：用RTL滑到对面，然后跳进水里找；发现Maggie的通道里；关Maggie的房间里雕想像下面。4-1：弄晕拷问官后出门向后转；有电脑的屋中；打爆变压器后出门右边的尸体。4-2：开始的地方向后转；从大门进去后里面的树林里；有武装吉普车的地方。4-3：第二道门右边；第三道门里的房间电脑旁边；满是集装箱房间军用货车的右尾部。5-1：刚开始的地方，坦克右边的山坡；越过第三处铁丝网的右边；拔掉第二个地雷后自动获得。5-2：山谷的右边；从山谷爬上去后的对面；在第二个士兵处搭手上去后，爬过悬崖右边后在机枪台的旁边；机枪台处沿着钢丝滑下去。5-3：刚开始的地方，用枪打下吊着的箱子爬上2楼；推完车子爬上楼后，打烂木头爬上去；遇见Lian Xing那个房间的椅子上；洞穴房间后面的地图。6-1：一开始的水底；身上有卡的人出来房间里的尸体；发生炸水坝剧情后，回到刚才炸变压器的地方，在第三个变压器的右边。6-2：一开始的地方潜水，从水下的通道游过去；涡轮机没工作的房间浮上，地上有个零件；斜坡顶端的平台上的尸体；没放下升降机之前到升降机那根管子的后面去找。6-3：用电脑打开门后，戴上红外线眼镜用放大镜仔细搜索；第二走廊有红雾的地方戴上红外线眼镜解除红外线炸弹后在旁边的箱子上；输入密码后再次输入密码898；从行车控制器左边的门出去直走，然后爬墙到中间跳到箱子上。6-4：操作电脑成功后获得；解除X-Z-2的房间里，没有工作的X-Z-2平台下；完成解除X-Z-2后，通道里的第一个箱子的后面。Killing Time：峭壁旁的直升飞机；船顶上；罗根到达屋子前收集所有的物品。Lian's First Time：按提示全灭所有敌人，完成所有任务后就可以全部收集到。Shadowed：罗根不死的情况下完成关卡后获得；最后阶段在敌人用RTL滑到平台上前杀掉他们后过关时获得。Behind the Scenes：冒烟的前面一个问号的右边石头后；蓝色方块和沙地接壤处左边的蓝色箱子爬上去左边的洞里；可进行爆破的问号左边可以爬上去，在没爆破前从上面走到对面洞里；6-5.在大桥处使用RTL后往大桥的左边滑过去，平台左边和右边分别都有一个证物。Left Behind：1、证物都在桶里。2、半条命系列、HALO系列、使命召唤系列、荣誉勋章系列等等。3、用PSP上网必须有无线路由器，并且保证路由器的WLAN开关开启，以及PSP的WLAN开关开启。如果没有路由器等条件的话，可以选择到一些有无线热点网络的地点进行连接，比如大一点的西餐厅、茶座等等，这里是免费的。具体设置只要根据操作一步一步来就行了。

《洛克人X8》真是难玩，我刚买来试玩，竟连记忆点都找不到（小白了……），还有很多稀有金属和合成法等诸多隐藏要素都不是很清楚，望龙哥给予较为准确的指点！感激不尽！

（安徽淮南 贾明）

在本作里需要去到"R&D LAB"，这里除了能对角色进行强化和购买道具还能进行存档，本作中不会自动保存，必须在此手动记录。《洛克人X8》中的隐藏要素有：隐藏装甲“Nectral Armor”，除了Dynasty之外，每个关卡的特定之处都会有一个飞碟型装置，只要使用X就可以获得博士为他打造的Nectral Armor。进入最开始的关卡的隐藏部分就可以获得装甲，Nectral Armor可以在选择人物画面选择，选定后进行各部位组件的选择，选择完毕后按START就可以确定。另外一件隐藏装甲ULTIMATE是当X的进化度达到百分之一百的时候获得。当ZERO进化到95后，可以选择黑色服装，攻击力两倍。如果最终BOSS时AXL最后解决了BOSS，并且完成达到100，通关后就能获得白色服装，作用是可以发射武器状态下无限停留空中，变身没有时间限制。

Wii动作感应的秘密 特殊操作后的技术

Wii的手柄到底是怎样设计的？它又是通过怎样的原理和装置使得玩家在电视机前的运动能够准确反应到游戏之中？号称六轴感应的PS3手柄真的比三轴感应的Wii手柄技高一筹？由于笔者个人能力有限，文中若有不足之处，还望朋友们积极批评指正，大家共同学习，共同进步。 □文/笨笨牛

硬件 无线，次世代手柄的宠儿。



无论是Wii、XBOX360还是PS3，这三者不但是主机的外形和设计理念，即便是手柄也是相差甚大，然而不难发现，这三款手柄最大的一个共性应该就是无线技术的引入了。Wii就不用多说了，就它那种“游戏即运动”的方式，如果还跟以前一样必须通过线缆将手柄和主机连接起来，估计后果就是当大家在玩游戏的时候直接就把Wii主机给甩到某个犄角旮旯里面而且附带极强的杀伤力（请参考野蛮人舞动流星锤时的壮观景象）；然而不需要剧烈运动的XBOX360和PS3仍然也都采用了无线手柄，其中最主要的原因就在于无线手柄所能带来的便利性了。

以往的手柄，虽然连接线大多很长，基本不会出现不够用的情况，然而有这么一根线牵着，总让人感觉不大舒服——尤其是当你想要躺着玩或者是别出心裁摆出各种奇怪的POSE来玩的时候，而且游戏中因为太投入，使得主机被手柄连接线扯离原位掉到地上的事件发生概率就算是再小，但终究会让人心里有那么一点不踏实。无线手柄在家用机上的引入，主要还是出现在PS2时代，包括波鸟、罗技等高水准高质量的无线手柄（特别是NGC用的波鸟无线手柄绝对是经典）让玩家们体会到了它极高的便利性，在这个商品越来越注重人性化的时代，几大主机制造商的设计者们自然不会放过这一点，毕竟在主机的竞争之中，任何一个细微的改进都有可能成为使胜利天平向自己一方倾斜的砝码。



↑之前曾经有玩家自制的Wii联想视频，采用的是更为先进的脑波感应虚拟技术，比实际的Wii更为大胆。

硬件 可玩射击的Wii手柄，却并非光枪

Wii手柄的游戏方式，总容易让人联想到光枪，特别是在玩Wii上的那些射击游戏时，Wii手柄指哪打哪的特性和光枪的玩法实在是非常相似，然而两者的原理并不相同。那么首先，光枪的原理是怎样的呢？



↑虽然看似玩法类似，不过Wii手柄和光枪的工作原理完全是两码事。

和我们想象的不同，光线枪不会射出光线，而只能接收光线。在接收到光线后，光线枪会把枪口对准点的信号传回给游戏机，对应的软件就会告诉主机枪口所瞄准的位置在哪里。那么软件又是怎么测量位置的呢？如果你仔细观察的话，当按下扳机后，无论枪口是否对着屏幕，屏幕上总会有一道闪光，而这道由软件控制发出的白色帧就是光枪测位的关键。

以NTSC制的电视为例，每次影像扫描时，在六十分之一秒内并非从头到尾连续扫描525条扫描线，而是只扫描一半，也就是262.5线，剩下一半在另外一个六十分之一秒时扫描。第一次扫描时只由上而下水平扫描奇数线，第二次扫描时扫描偶数线。二次扫描所生成的图场（Field）就结合成一幅完整的图像帧（Frame）。由于扫描时是以奇数、偶数扫描线做交替隔行扫描，所以叫隔行扫描。

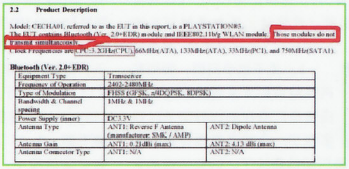
按下扳机后，游戏软件控制主机发送一个全白色的帧，如上所述，电视机显示这个白色帧是需要从上到下、从左往右扫描的，所以从这一帧扫描第一个点开始，到枪口收到白色光（注：尽管枪口看上去较大，但真正能接受光的感光机构可接受范围很小，所以它只会对准屏幕上很小的一块范围，这个范围略大于两行扫描线距离，可以认为其对准的是一个“点”）这个时间差T，就可以算出坐标位置。

硬件 WiFi、蓝牙，各有所长

既然都是无线手柄，那么就不得不提及目前最为普遍的两大无线技术和标准——WiFi与蓝牙。曾经有过那么一段时间，仿佛“蓝牙”就成了流行的代名词，但凡是个电子产品，特别是便携类的，不管挨得上挨不上边，如果宣传它时不带上“蓝牙”俩字，就连厂商都觉得寒碜、说不出口；当然，要是你有那么一件跟蓝牙沾得上边的装备，肯定也是觉得倍儿有面子。事实上，蓝牙跟WiFi一样，都只不过是无线网络技术的一种，并且有着各自的标准体系和支持者，它们二者的关系，可以参考现在的HD DVD和蓝光。

既然蓝牙和WiFi都是无线网络技术，那么它们到底有哪些区别呢？这一直是一个争论不休的问题，这里我们仅列举出几个最大的不同点：1、距离：蓝牙一般在10米以内，而WiFi最远的产品可以达到96公里；2、技术：蓝牙使用的一般是跳频，而WiFi一般是直接序列扩频；3、速度：蓝牙低速度，WiFi高速度；4、目的：蓝牙是为不同的电子设备通讯而设计的，而WiFi是为无线局域网而设计的。简而言之，蓝牙更加适用于小范围内不同平台间的无线传输，而WiFi则更倾向于大范围远距离无线网络的建立。事实上，由于这两种技术的特殊性和目标存在比较大的区别，更多的时候它们是处于一种互补而并非直接竞争的关系。

下面我们就三大次世代主机所用到的无线技术来进行举例讲解。XBOX360，不支持蓝牙也不支持WiFi，它的无线手柄是通过RF射频来向主机传输信号。PS3，支持蓝牙，20GB版本不支持WiFi，60GB版本支持WiFi 802.11b/g，无线手柄通过蓝牙向主机传输信号。Wii，支持蓝牙，支持WiFi 802.11b/g，无线手柄通过蓝牙向主机传输信号，主机通过WiFi技术联入无线网络。也就是说，在游戏机领域，蓝牙是被用来传输手柄发射给主机的信息（360是例外），WiFi则是配置给主机用来连接无线网络的，请大家记清楚它们各自的应用对象和范围。



2.2 Product Description

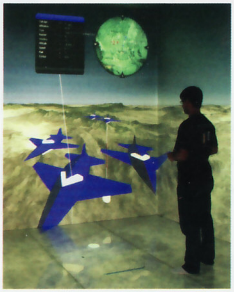
Model: CECHA01, referred to as the EUT in this report, is a PLAYSTATION®3.
The EUT contains Bluetooth (Ver. 2.0+EDR) module and IEEE802.11b/g WLAN module. Those modules do not transmit simultaneously.
Clock Frequencies are CPU:3.2GHz(CPU), 66MHz(ATA), 133MHz(ATA), 33MHz(PCI), and 750MHz(SATA1).

Bluetooth (Ver. 2.0+EDR)

Equipment Type	Transceiver	
Frequency of Operation	2402-2480MHz	
Type of Modulation	FHSS (GFSK, π/4DQPSK, 8DPSK)	
Bandwidth & Channel spacing	1MHz & 1MHz	
Power Supply (inner)	DC3.3V	
Antenna Type	ANT1: Reverse F Antenna (manufacturer: SMK / AMP)	ANT2: Dipole Antenna
Antenna Gain	ANT1: 0.21dBi (max)	ANT2: 4.13 dBi (max)
Antenna Connector Type	ANT1: N/A	ANT2: N/A

←PS3同时使用蓝牙和Wi-Fi无线传输功能会出现数据传输不连贯问题。也就是说，玩家如果想在PS3上获得“连贯”的无线数据传输，只有2个选择：开蓝牙、关Wi-Fi；关蓝牙、开Wi-Fi。

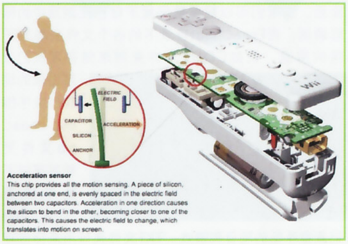
对于支持多人对战的游戏，这些无线技术又是如何应用的呢？如果是和你的好友在一起就用一台机子的某个游戏进行合作或是对战，那么方式都是各自的手柄向主机发出信号，主机接收到后对这些信号做出相应的反应——此时360手柄用的是RF，PS3和Wii用的是蓝牙。而如果是你坐在家里与世界各地的玩家上网对战的话，那么则是经过了两个阶段：首先是你按键的信号传输到主机，主机对此做出运算和反应；其次是主机将自己的反应通过网络与对手的主机进行数据交换后共同决定最终的结果。第一阶段和第一个例子一样，第二阶段其实也就是所选择的网络不同而已，比如这三台主机都可以用ADSL、拨号、有线宽带等各种通用网络，唯一的不同就在于Wii和60GB版本的PS3玩家在这些选择之外还可以选择通过WiFi建立的无线网络，更加便捷，仅此而已。



硬件 Wii手柄是如何动作感应与定位的？

了解了光枪的基本原理之后，再让我们来看看Wii手柄的工作原理又是怎样的呢？

首先Wii手柄经常是与感应棒（SENSOR BAR）、也就是我们玩Wii时通常用来放在电视机上方的那个长条状配件配合才能完成整套的信息传输过程。感应棒能够支持10英尺范围的距离，玩家用Wii手柄指向感应棒的信息，会被转换成数据，传送到Wii的主



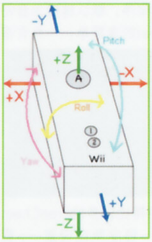
↑利用手柄内置的加速度感应器，就能在玩家挥动手柄的时候各方向的运动情况。

机里。玩家在手握Wii手柄做出各种动作后，这些动作讯息经由内部的专门软件处理后就会将信息发送给Wii主机，而这个负责发送信息的部件就是手柄内置的蓝牙传输装置。主机在接收到手柄的蓝牙装置发送的信息后，加以处理并反应到正在运行的游戏程序上，这就产生了互动。

不过这里有一个问题需要特别加以说明：那就是Wii手柄有两大功能：一种是六个方向上的运动以及加速度感应，另一种是精确计算手柄移动的距离，而感应棒只有在后面这种功能时才能发挥配合作用，例如在玩《疯狂大卡车》这种只需要将手柄转动来模拟卡车方向盘的游戏，就没有用到感应棒（当然，点击选项时除外），不信大家尽可以在玩这个游戏的时候将感应棒收在一旁，照样能够正常游戏；而相反，在玩《银河猎人》这种游戏就必须要用到感应棒加以辅助才行。那么这是为什么呢？

我们知道，在Wii手柄内部有一个专门的加速度传感器（ADXL330），这个加速度传感器可控制游戏界面中的前后、上下、左右运动加速功能，再经由感测细微手部动作变化，即能造成进行游戏时实际效果改变。另外，也藉由MEMS元件能够感觉玩家感测在三个维度上动作能力，当玩家将手把摇杆握在手上时，系统就会根据手柄加速度感知动作、深度和位置情况，使游戏中的自由控制器进行优化动作。因此，可由玩家实际动作作为游戏虚拟实境，并与可调式动态机构设计结合于游戏主机本身，加上核心MEMS感测器技术用于电玩游戏领域中，可以使游戏过程更为简化，更加自然实现凭空挥舞手把摇杆操作动作。

在此，其主要设计重点在于，如何将玩家实际手部动作以几何图形量测出来，同时搭配上虚拟实境与致动器以及控制系统模拟，另外，就是变化量在设计上非常重要，同时动作变化量相当难以进行准确量测。因此在设计几何形状量测系统时必须要考虑手把控制器中的感测器解析度与精确性，还有控制系统方面也必须考虑其精确性，以确保Wii游戏主机系统整体游戏过程更为稳定。



↑Wii的手柄，既可看成是3轴也可看成是6轴。

也就是说，Wii手柄接着内置的加速度传感器就能够感应到六轴方向上的运动，并将这些运动信息经由手柄内部的蓝牙装置发送给主机，所以像《疯狂大卡车》这样只需了解六轴运动方向的游戏就只需要用到Wii手柄就行了。但是类似《银河猎人》这种游戏，仅仅是感知运动方向是不够的，必须能够同时计算出在这个方向移动的距离才能对屏幕上的准星进行精准的定位。这时就需要用到感应棒来加以辅助了。

实际上，感应棒的作用就相当于一个热源，准确来讲，是相当于两个红外发射点，如果你有将感应棒拆开过的话，就会发现，它内部实际上就是两端各有一个的红外发射二极管。而在Wii手柄顶端有一个红外感应装置，通过这个装置，就能感应到感应棒两头的红外发射点的相对距离。如此一来，当玩家挥动手柄的时候，由于手柄位置的变动，这就导致了感应棒两头的红外发射点相对于Wii手柄红外感应装置之间的空间位置以及距离两个元素的变动状况，有了这些具体的参数，之后再通过手柄的蓝牙装置将这些参数发送给主机，主机根据特定的公式对这些参数加以计算就能得出玩家使用的Wii手柄在某个方向上进行的具体位移距离，再配合加速度传感器方面得到的方向要素，如此一来就能进行精确定位了。至于具体的计算公式推导和技术上的实现问题，就不在本文中进行深入探讨了。

感应棒小实验

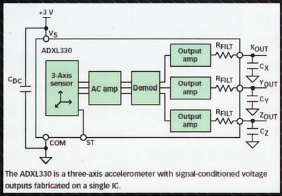
上面我们说过了，Wii的感应棒实际上就相当于两个红外线发射源，也就是说它的功能是不难进行替换的。例如在实际游戏过程中，如果在感应棒的周围还有别的热源，那么游戏的时候就会感觉到手柄的灵敏度明显迟钝了，这就是由于Wii手柄上的红外感应装置受到多个红外源干扰的缘故。我们不妨做一个小实验：在玩Wii的时候，将感应棒移开，再在电视上的相应距离放置两个点燃的蜡烛，继续游戏，你就会发现仍然能够比较正常的运行。



↑感应棒的原理其实很简单，不少有动手能力的玩家都可以做出类似的装置来。

延伸阅读：什么是MEMS？

MEMS是Micro Electro Mechanical systems的缩写，即微电子机械系统。MEMS是微机械（微米/纳米级）与IC集成的微系统，即具有智能的微系统，MEMS基于硅微加工技术但不仅限于它。简单来说，MEMS



The ADXL330 is a three-axis accelerometer with signal-conditioned voltage outputs fabricated on a single IC.

↑Wii内置的加速度传感器ADXL330，其“3轴”实际上就相当于PS3的“6轴”，后者只不过把两个对立的方向都算上了而已。

就是对系统级芯片的进一步集成。我们几乎可以在单个芯片上集成任何东西，像运动装置、光学系统、发音系统、化学分析、无线系统及计算系统等。

手持设备的方向可以用一个三轴加速计来测量。桌面是稳定的，而且一般都平行于地面，在X、Y、Z三个轴向，其中一个轴向上放置在桌面的手持设备的加速度接近于-1g，而其它两个轴向接近于0g（鲁棒的检测算法允许在-1g或0g点存在一定的测量误差，所以由于温度而引起的任何0 g偏差都不对算法形成干扰）。当放置在坚实的表面上时加速度几乎测不到任何震动，如果没有测到震动，某个轴向的加速度接近于1g而其它两个轴向接近于0g，则可以确定手持设备处于面朝下的状态。左图中给出了手持设备置于桌面和口袋中时ADXL330 MEMS加速计所测量到的波形。

一个加速计可以用做一个输入来控制系统光标或作为游戏的输入，可以通过前后左右倾倒手机来前后上下移动光标，这个功能已经集成到好几个独立的游戏，而且还为跳跃动作集成了第三个轴加速计。与大多数手持设备的8位控制标准不同，一个加速计还可以实现变量(模拟量)控制，使光标速度随倾斜度变化。

硬件 关于PS3手柄的六轴

曾经，PS3手柄无论是在外形还是具体功能上都有很大的变化，特别是在任天堂公布Wii之后，而特意给PS3手柄增加的所谓六轴感应功能，任谁都能看出是明显的模仿。不过这个被索尼传得神秘莫测的六轴感应功能说穿了就相当于Wii手柄的加速度传感器所能实现的功能，也就是说仅仅能做到三个轴六个方向的感应，但无法实现具体的位移计算。再加上PS3硬件本身与Wii就有着明显的不同，这就使得尽管PS3主机发售了这么久，但对应六轴功能的游戏数量少得可怜，再加上没有震动功能使得手感大跌，因此PS3的手柄问题一直被玩家所诟病。直到后来，带有震动功能的DUALSHOCK3手柄的发布才逐步缓解了这一状况，如今索尼发布声明，终于将停止PS3六轴手柄的生产，由此也可以看出这个所谓的六轴功能实在是并不算怎么成功。不过MGS4中还是会用到该功能。



←利用专门的感应器和电路板，再配合相关程序就已经能够实现所谓的六轴。

简评 最新软件汇总 替你简单使用测评

这个栏目专门为各位玩家介绍当月PSP与NDS的自制软件并且对其进行简单的测评。本月收录的软件虽然各式各样，但是NDS与PSP都有相当不错的软件，每个都颇具实用性。本期强烈推荐PSP上的JAVA模拟器，最新版本支持了网络连接，有了这个功能之后玩家们就能使用许多手机上面的网络工具，而且效果不俗哦！在这里与众多软件一起推荐给大家。 □文/PspHAND.com 通乐

软件 FreeCheat 众多软件中新生的金手指

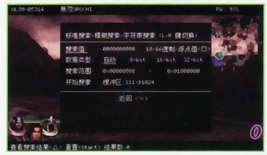
功能描述：FreeCheat并不是一款新软件，因其支持多种操作方便的算法修改而逐渐有取代老牌金手指软件CheatMaster的趋势，在4月初作者更新了支持浮点数的最新版本，除了加入正负浮点搜索外，还修正了不少BUG，并且拥有繁体中文版以及拼音输入法等超强的功能。同CheatMaster等软件相比，除了具有其本身对游戏的修改功能外，还拥有界面美观、多功能集成、搜索速度快等诸多优点，还在使用CheatMaster的朋友们可以考虑升级自己的金手指工具了哦！

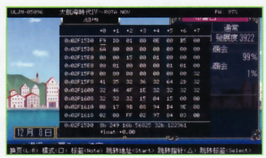


最新版的FC增加了以下两个功能，1、加入了浮点值搜索，可精确到小数点后3位、6位整数。支持正负数浮点值搜索。2、对应浮点搜索，在内存视图加入了浮点视图模式，支持直接原地编辑。

安装方法：同CheatMaster相同，FreeCheat也是利用插件对系统进行控制，相比其他自制软件要复杂一些了。将软件解压缩后，把“FreeCheat”文件夹放到记忆棒的根目录下（不同版本自制系统的PSP要使用于其相对应的程序，PSP-1000和PSP-2000不能混用相同的程序），更改记忆棒根目录下的插件记录文件夹“seplugins”（若没有可自己建立），在其中的文本文件中写入激活语句ms0:/FreeCheat/fc_371.prx，不同文本对应不同情况下的开启语句。重新关机进入恢复模式后可选择在插件开启项中将需要使用FreeCheat程序的地方激活即可（game对应ISO游戏，pops对应PS模拟游戏，vsh对应PSP XMB系统界面）。

使用说明：当激活FreeCheat程序后，能够在开启FreeCheat插件的环境呼出程序，默认按键为音符键，呼出后可以看到FreeCheat的主菜单，一共有搜索数据、代码列表等十大项可供选择，这就是其强大的地方，并非单一的金手指软件，首先我们可以开启使用得比较多的FreeCheat截图功能，进入程序设置—>程序热键设置—>截图热键设置进行自己喜好按键的安置。有了这个功能后，玩家们可以轻易地保留下自己在游戏中的精彩瞬间。在FreeCheat目录下的各个文件夹都有不同的用途，例如CODE文件夹用来储存朋友们分享出来的现有的金手指码，cheat.db文件更新后可以不断地改善FreeCheat记录金手指的项目和游戏；TXT文件夹可用来存放攻略文件，在卡关的地方呼出查看可是相当方便和人性化的设置哦。





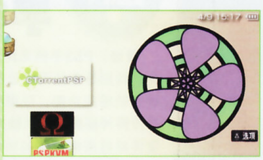
注意事项：1、相比较其他金手指软件，更新迅速的FreeCheat无疑能够成为中国玩家们的首选，不过在安装前一定要注意自己的自制系统版本，并下载与自己自制系统版本相对应的FreeCheat，避免出现死机或者其他意外情况。

2、FreeCheat的搜索内存值定位非常准确，经过一两次搜索就能精确地确定需要修改的数据，不过大家还是可以通过及时的更新cheat.db文件获得网络最强大的支持。

3、虽然运行金手指能够极大地降低游戏的难度，但失去了本味与数据平衡的游戏能否让玩家们细心品尝呢？对于你所喜爱的游戏，在进行修改前还是好好的考虑一番吧！

软件 CTorrentPSP 点对点传输工具

功能描述：来自老牌公司NEOFLASH的作品是一款直接在PSP上使用的点对点（P2P）传输工具，在有无线信号的地方就通过使用BT种子就让PSP实现点对点的下载，操作方便并且有极高的实用性。对于在写字楼工作的公司白领们来说非常适用。有了这个软件，在工作时偷偷的打开自己的PSP就能通过无线路由来尽情下载自己喜欢的游戏、电影等资源，而不必担心自己的PC被随时监控。



安装方法：将“ctorrentpsp”文件夹放入\PSP\GAME目录下，即完成安装，将种子文件放入ctorrentpsp中的torrents后，在开启程序后就能被识别。

使用说明：在初次使用该软件前一定要先设定好PSP的无线连接，并且确保WLAN处于开启状态，在“设定”—>“网络设定”—>“基础模式”中搜索到可用的信号源后完成连接的设置。此后打开软件就能载入已设置好的连接。该软件的菜单界面在载入种子后处于无用状态，但对于信号不错的地方下载速度能够保持在30kb/s以上，因此速度还是不错的，这里就不做过多的介绍了，目前该软件只是最初的版本，稳定性不能另人满意。



注意事项：软件的BUG目前为止仍然较多，种子文件内使用的简体编码会出现乱码。

软件 PSP Calender 实用万能年历

功能描述：本款软件是由国内编程爱好者自行为PSP开发的一款日历软件，使用这款软件后除了能够在PSP上清晰地看到具体的公历日期外，还能查看到从1900年到2100年的阴历、节气、天干地支等情况，是一款非常实用的小巧软件。



安装方法：在网络上下载压缩包后，将解压缩的文件夹“PSPCalendarCN”放入记忆棒中的\PSP\GAME目录下(PSP-100X用户可放如\PSP\GAME150目录下），即完成安装，此后需要将自己喜爱的字体文件放入\PSP\GAME\PSPCalendarCN 目录中，并将字体文件的文件名更改为微软雅黑字体的文件名“msyh.ttf”。字体文件可在使用WINDOWS系统的PC端WINDOWS\FONTS目录下找到，或者直接拷贝PPA（PSP视频播放软件）内的微软雅黑字体——“msyh.ttf”。

使用说明：打开程序后可看到显示的日期即为PSP主机内置的日期，具体日期选择操作方法为上/下键调整月的增加或减少；左/右键调整日的增加或减少；L/R键调整年的增加或减少；SELECT键屏幕截图；START键返回到今天。



这款软件使用了部分PPA的开源代码，所以还不是很完善。

软件 Reno Studio 1.2 中英文记事本

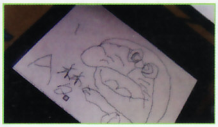
功能描述：Reno Studio是由NdsBBS软件开发组的达人Willreno创作的全球第一款支持在NDS系统下的中英文记事本软件，其中包含有Reno Memo和Reno Draw两个可切换的应用程序，使用Reno Memo可以在友好的界面下存储中英文文字信息，并记录在你的DS中；而Reno Draw则是一款涂鸦工具，可以载入BMP等图片进行个性化地绘图或是书写信息。两款小程序都精妙的支持了DS的触摸操作，受到自制软件爱好者们的追捧。本次Willreno推出的1.2版在不久前发布于NdsBBS.com，更新了自定义词组等不少非常有趣的功能。



安装方法：解压缩文件后，将"reno_memo"文件夹和"1rs_12_z6.nds"文件安放到烧录卡外接储存卡的根目录下，对于自带存储的NCARD、G6等则放到存储根目录下即可。这里需要提醒大家注意的是，部分老的烧录卡不支持DLDI协议，需要更新内核或者手动打上DLDI补丁，目前主流的烧录卡均已支持自动DLDI补丁，因此使用如R4、M3R、TTDS等主流烧录卡的玩家们完全不用担心自己的卡带不能运行。



使用说明：运行程序后系统会提示输入记录的目录名称，如果不输入目录名称则会在默认的环境中开始运行程序，在Reno Memo界面下按下SELECT可以切换到Reno Draw界面，Reno Memo支持英文键盘、中文拼音键盘、英文手写、中文拼音手写等功能，暂时还不支持手写输入中文汉字，整个界面采用简体中文，使用者可以很清晰的根据提示实现文字的编辑，本次的1.2版更新了自定义词组这个功能，在PC端打开reno_memo目录下的sys文件夹内的py.txt和word.txt 2个文件就是对应单词和实际汉语词组的文件，手动对其进行添加和删除就能实现在Reno Memo程序运行时的词组输入，例如在py.txt内第一段定义"bjtam"，在word.txt中第一段定义"北京天安门"，那么在程序运行时中文拼音输入bjtam则会显示北京天安门，1.2版本还更新了模糊输入法等新的体验。使用支持体感旋转的MK6等卡带时，在Reno Draw还能让图片根据DS的旋转而旋转，非常有趣。使用者还可以更改skin文件夹中的皮肤文件来自定义操作界面，将rmbg.bmp文件替换为同等大小的bmp图片即可。



注意事项：本软件可以自定义的地方非常多，适合进阶的NDS玩家们发挥自己的创意这就是这款软件本身的出现原由。喜欢编程的朋友们可以联系作者进行更进阶的功能开发。

软件 xReader 1.1.0-release3 国人自制的看书软件

功能描述：xReader是PSP专用的读书和看图软件。支持任意大小点阵字体，支持html读取、编码转换、竖看、翻页保留行、书签及自动书签等，可以看zip和chm和rar内的文本文件；图片支持bmp, tga, jpg,png和gif格式，支持较大的图，采用两次插值和三次立方采样缩放，保证图像柔和度不失真；支持后台播放MP3，能够在读书或是浏览图片时欣赏音乐。

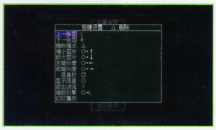
作为不再继续开发的eReader后续版本，xReader为众多拥有PSP2000的玩家们带来了全新的PSP阅读书籍、欣赏音乐等功能的体验。而作者也在不断的更新中也将本软件的多功能与稳定性逐渐的完善。这款大受欢迎的xReader是玩家们小P内不可缺少的装备之一。

安装方法：将"xReader"文件夹放入\PSP\GAME目录下（PSP-100X用户可放如\PSP\GAME150目录下）完成安装。程序默认识别所有记忆棒内储存的文件，对于支持的文件将完全匹配，因此大家可以将图片、音乐、文档等随意安排在记忆棒的任何目录下，不过建议大家建立一个专门的文件夹，做好分门别类。



使用说明：目前很多朋友们都在使用eReader，但由于eReader对于4G的记忆棒存在相当多的BUG，因此建议朋友们（尤其是使用PSP2000的朋友们）将自己的eReader更换为稳定性更佳的xReader 1.1.0-release3，xReader完全兼容eReader所用的字体，UI和操作方式等。并且支持读书自动翻页、自动滚屏功能，支持识别zip包内的txt信息，支持自动休眠等eReader不支持的功能，在未来的更新中，甚至有可能支持ogg、flac、ape等格式音频，LRC歌词自动搜索下载等超强的PC端功能。

在进入界面后，使用者可以根据其中文提示完成大多数操作。利用GenIndex这个txt电子书编辑工具还能在xReader中实现相当多的辅助功能，在每一章节前边加上"<<<<"即可，GenIndex会为这个txt文件生成一个简单的目录。在使用时若出现乱码问题大家完全不必紧张，这有可能是字符编码的问题，转换为Simpleified Chinese GBK(936)即可。



注意事项：1、在切换图片大小并且后台进程MP3文件时，由于占用内存演算比较多，对于尺寸非常巨大的图片来说有可能出现按键延迟状况，或是音乐爆音延迟等情况，但一般不会出现致命错误，程序的优化我们还是等作者来实现吧！

2、由于PSP硬件LCD（液晶显示屏）的特点，朋友们在使用设置的自动翻页模式或是自动换行模式时可能会出现屏幕延迟约1/30秒。

只要你敢投，我们就敢登！快来拿你的稿费吧！

——《电软》2008年征稿开始啦！

征稿！栏目

1、疾风流言帖：你在当地听到的市场传闻，有价值的游戏流言。

2、游戏点评：最近你又玩什么游戏了？相信对每一款游戏都会细细品味的你一定有一套自己的见解，就把这些看法和感受写成文字发给我们吧！

3、特别策划：如果你有好的选题，不妨也自己策划制作一篇大型游戏专题，只要是跟游戏相关的都可以，但请注意字数不要少于10000字。

4、游戏心得：每个人打游戏都会有不同的打法，不要太吝啬，把独家游戏秘诀发给我们共享出来，让全国玩家一起来交流吧！

5、大墙画廊。

6、豪游根：这是新开的栏目，内容都是游戏的花边新闻，相信你身边也有类似的有趣笑话吧，快发过来，别忘记配上照片或相关图片哟！

7、游戏小说：欢迎广大文笔能力强，有小说写作水平的玩家发来自己的游戏小说，原创或是根据游戏情节改编均可。字数不低于6000字。

8、GAMEBAR：聊聊游戏，或者是聊聊你的游戏生活，也可以再侃侃你对游戏或事件的看法，游戏过后我们在这里宣泄情感。

9、iPSP：这是PSP玩家的专门栏目，所有跟PSP相关的话题都可以发表在这里，你与PSP之间有什么有趣的故事吗，无论是PSP游戏攻略、研究、评论、感想、问题都可以。

10、WiiMe/360Player：关于Wii或360的游戏攻略、研究、评论、感想、问题请发往这里，请注意，是一切你想表达的！

11、超G女生：好吧，我承认这栏目停了有一段时间了，不过如果你是女玩家的话，仍旧可以投稿，大欢迎，栏目不定期出现！

12、怀旧长廊：其实编辑部很多人都很念旧，对老游戏总有说不完的话题，你跟我们一样吗，那你快把自己的老游戏回顾和感想发过来吧！这个栏目为你而开！

13、玩家生活照片：很简单，你平常看到什么有趣的事情吗？和游戏有关或没关的都可以，拍成照片，附上详细说明，寄给我们，后面你就瞧好吧！

14、人生活剧：讨论游戏剧情似乎是比较重度的事情，不过游戏越来越电影化，可供我们探讨的话题也越来越多，把你对游戏剧情的感想写成文字发给我们，让我们一起来研究这些我们热爱的游戏到底在讲些什么……

15、DVD高手影像：这个也不要多说了吧，你有录制影像的条件的话，就来吧！其他的游戏DV相关作品也可以投稿《电击收藏》！

所有投稿者注意：

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细的地址、姓名、联系电话、身份证号。不然，稿费压在我们这里是很危险的哟！

2、电子邮件请一律使用DOC或TXT格式投稿，书写格式正规。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、以上相关投稿，请统一发到"《电软》08年征稿组（收）"

投稿信箱：

dr@vgame.cn

来信地址：北京东区安外邮局75号信箱　《电软》　08年征稿组（收）

邮编：100011



软件 Protect-Me 0.9E PSP全面保护神

功能描述：这款软件由国外的达人MaxThebest编写，虽说已经推出一定时间了，但在本版之前的系列版本都存有不小的BUG，如进入待机模式后黑屏等问题。但Protect-Me 0.9E已经完全修正了这些BUG，能够在开机和插件设定等情况下完美地保护主机的信息，绝对适用于小P内带有邪恶信息的玩家们……



←多功能软件真是一个实用的帮手。

安装方法：将下载到的文件解压缩后，把“Protect-Me”文件夹放入\PSP\GAME目录下（PSP-100X用户可放入\PSP\GAME150目录下）完成安装。

使用说明：进入程序后会有英文的提示，搞笑的作者会让大家输入START键进入界面，如果没有按到正确的键位屏幕上会显示出“Didn’t I say START smart little guy?”的字样。进入界面后可以看到六个选项，按X键可进行确认设置，功能依次是：

Install prx. 安装插件（选择后将在自制系统下激活Protect-Me 0.9E插件）；

Set Password 设置密码（需要设置8位数的字母密码，X键确认，□键返回，L/R键可移动光标，确认密码后按START键）；

Delete password 删除密码；

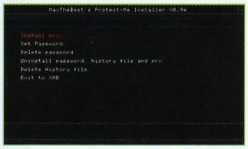
Uninstall password, history file and prx 卸载密码，历史文件（自制系统下的插件激活语句）与插件；

Delete History file 删除历史文件（自制系统下的插件激活语句）；

Exit to XMB 返回PSP主菜单操作界面。

注意事项：1、如果忘记密码，三次输入都不正确的话将无法进入系统，屏幕上会显示密码错误输入的日期、时间等，此时只能强行关机，再次开机后可重新输入正确的密码进入系统，建议大家使用时应该备份好自己的密码。

2、如果忘记了密码可以在强行关机后按R键进入恢复模式，在插件项下关闭protectme.prx，此后进入系统将不启动保护功能。这个软件对于年轻的父母们可以说是非常的便利，给孩子购买PSP后加上密码，就可以随时随地控制他们来进行游戏，但是如果是自己购买PSP的玩家。（千万不要把这个秘密告诉你的父母哦……）



→这是软件的设置界面，和系统修复一样。

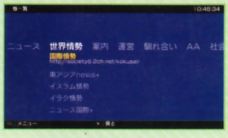
软件 2CH浏览器080407版 日本网络留言板

功能描述：该软件是连接日本最大的网络留言版2CH.net（2ちゃんねる）的通道，使用它后在可热点接入无线网络的地方利用PSP就可登陆这个数据海量的BBS，对于日语基础比较优秀并且有兴趣了解日本社会方方面面知识的玩家来说，随时关注2CH的动态应当成为拥有PSP的你的习惯。而对于不了解2CH的朋友们来说，这个每日超过一千万人浏览的巨大留言板集合体所拥有的巨大影响力也应该是你不容错过的吧！



←可爱小猫的界面就是2CH的代表界面。

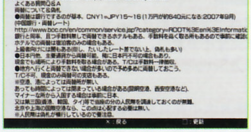
安装方法：将080407版解压缩后放到\PSP\GAME目录下即完成安装。运行软件后程序将自动检索已经设置好的各个无线连接，使用信号较好的连接进行登陆可获得比较不错的浏览速度。



使用说明：使用本软件的前提条件当然是要有无线信号的发射源，除了在无线路由能发出信号的地方外，麦当劳、星吧客以及不少环境幽雅的休闲场所都能提供无线信号。首先在主机“设定”—>“网络设定”处建立好可使用的连接，否则本软件是无法进入网络进行浏览的。同PSP自带的网络浏览器不同，该软件集成了一个相当友好的界面，并且操作方便，传输速度也是相当不错的！

注意事项：1、该软件目前还在不断更新中，请使用的朋友们随时关注网络上更新的情况。

2、080407版软件与此前系列版本相比修正了非常多的BUG，是比较稳定的一个版本，尤其在传输速度方面能够令人满意，虽然说这款软件大部分玩家可能都不是很了解，但是还是推荐大家熟悉使用这些软件，毕竟这款软件是一款很有用的软件，上面的讨论气氛非常的好，如果上手之后，还是很好使用的。这款软件强烈推荐给了解2CH的朋友们使用。



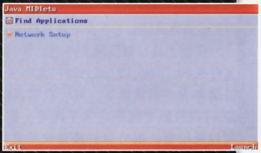
←这款软件在2CH论坛上引起了轩然大波。

PSPKVM V3.1



功能描述：该软件是在PSP上运行Java模拟器的一款非常不错的作品，使用它后，能够将网络上下载得到的jad、jar等手机游戏在你的PSP上运行，虽说手机游戏相比小P的游戏有些相形见绌，但对于喜欢休闲娱乐小游戏的朋友们来说，PSPKVM V3.1确实是不可缺少的PSP第三方软件之一。

安装方法：本软件分为适用于1.5核心PSP-1000的pspkvmbin0.3.1150allinone版本以及非1.5核心的pspkvmbin0.3.1slimallinone版，在选择下载时一定要区别开来，PSP-2000的用户可以下载pspkvmbin0.3.1slimallinone版，并将软件安放在\PSP\GAME目录下，PSP-1000用户以及加装了1.5核心软件的用户可以将其安装在\PSP\GAME150目录下，之后将Java游戏放置在记忆棒的任何目录下即可。



使用说明：启动PSPKVM V3.1后会出现一个蓝色背景的主菜单界面，初次使用时在这里选择“Find Application”—>“Install from memory stick (ms0:/)”，浏览文件并找到放置Java程序的文件夹，并进行初始配置的设置，选择480X272分辨率的界面是比较适合PSP的，安装结束后即进入游戏的界面，在下次使用时游戏的LOGO图标会出现在PSPKVM V3.1的主界面上，不需要再次进行设置。由于PSP同手机的按键并不相同，这里我们简单介绍下按键的设置：

手机按键	PSP按键	手机按键	PSP按键
NUM0	X	*	R/L +SELECT
NUM1	□	#	R/L +START
NUM2	上方向键	CLEAR	R/L + X
NUM3	△	SELECT	○
NUM4	左方向键	左软键	SELECT
NUM5	R/L+○	右软键	START
NUM6	右方向键	上/下/左/右	摇杆
NUM7	R/L +□	在多个任务中进行切换可以按下L+R+△；结束当前的MIDlet可以按下L+R+X。	
NUM8	下方向键		
NUM9	R/L +△		

虽然看似很复杂，但在实际操作后大家完全不用担心上手困难的情况出现。

注意事项：1、本软件适合于比较喜欢休闲游戏的朋友，但相比手机，由于PSP拥有更加巨大的屏幕，因此不少3D的Java游戏在小P上显示出来后会有非常明显的马赛克，容易晕车的朋友尽量不要尝试3D游戏。



2、该软件目前并不能完全支持所有的jad和jar游戏，因此使用时出现死机情况还是有可能的，此时只需推出游戏即可。

3、本次的online版本可以连接网络进行WiFi对战，并且可从直接利用PSP从网络上下载Java程序，在输入网址时请按上表进行字母输入，感兴趣的玩家们一定要体验下。

4、虽然说手机游戏并不能与PSP游戏相比，但是这款软件的发展前景非常的大，如果所有JAVA软件都支持的话，那么就可以模拟一些日本的手机游戏，目前来说国人的手机游戏制作水平还不如日本，日本上面的手机游戏并不缺乏大作，比如说CAPCOM公司出品的《怪物猎人》；《生化危机》SE公司出品的《最终幻想VI》外传等作品。

Vol.1 让人心动的装备 实用游戏周边推荐

本篇将挖掘一些对游戏生活有用的周边，重点是它们的实用性，在进行一定时间的尝试后会陆续推荐给大家。有时可能会因为暂时找不到素材而中断报道，所以会不定期的进行连载。虽然这里介绍的都是一些看似“普通”的周边，不过基本上都是以实用性为主要目的。只要进行一点点的投资、稍微下一点点功夫，就会让你的游戏人生更加完美！　□责编/北斗

周边 PSP简易型携带包 简单就是美

只能容放一个主机的简易包，颜色有黑和银两种，这次介绍的是银色。包的外层任何标识都没有，去除了一切幼稚的图案。只有标着厂家的商标。

包包使用的材料是尼龙棉，内部质地柔软，可以对本体起到很好的保护作用，而且携带包十分厚实，之中更有填充海绵的保护，不管是用手指捏还是轻磕一下都不会有事。各个方面的指标都比较均衡。



↑方便而美观的携带包给你的小P更好的保护。

携带包的松紧口设计可以防止里面的东西滑落出来。作为一个口袋真没有什么可以赘述的，就两字，简单。不过绳子相比较而言就有些粗大，使用时间过长会略显不便。

只能放入PSP-2000的主机本体，虽然里面的空间看起来还有些富裕，但是USB线和其它的配件绝对放不进去。可以将控制器的线从袋口处导出，强行放入UMD盘的话也不是不可以，不过建议大家为了主机的安全起见，最好不要冒险。如大家所见，这是一款比较简单的携带包，可供上班族和学生们携带主机时使用。因为是老品牌，所以大家完全不用对它的安全性有顾虑，价格方面也相对便宜，很不错的周边。



（制造商：HORI/价格：714日元/颜色：黑色、银色）

周边 PSPアクラス充电座 一物两用好帮手



PSP-2000用的充电周边，非常简单实用，将充电装置连接在充电座的侧后方，充电座上与主机本体连接的部分既有充电的作用，又担负着固定主机的重要使命。充电座采用的是质地坚硬的树脂材料，重量仅为42g。

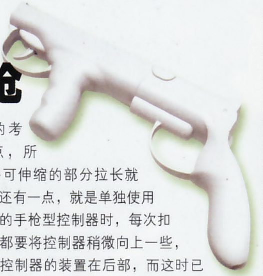
充电座的后部有一个支撑板，可以调节观看时的角度；正面是放主机本体的部位，侧面有插充电装置的接口以及一个小绿灯；充电座的前侧和后边的支撑板涂有银色的涂装。充电座的插槽处可以插入主机的本体。根据它的良好构造，可以从中引出电线来接上控制手柄，或插上外接音箱等等。

实际使用的时候，大家会不会发现除了后面的支撑板以外，用于固定主机与充电座的装置比较少呢？虽然已经将充电器与主机的底部咬合的很紧了，但是稍一摇动会不会令主机掉落损伤呢？所以，为了安全起见，大家还是尽量将充电座放在平整安全的场所。插拔充电端子的时候也比较轻松，不用太使劲就可以将其拔出，而且对USB插口不会有任何影响，即使插着UMD卡时操作也没有关系。

因为构造比较简单，所以充电座的固定部分比较让人担心，但除此以外，像插拔方面都比较不错。连接外部控制器和音箱的部分要自己想办法，再加上简单的构造，1000日元以上的价格确实有些高，不过总体来说还算是一个很称职的充电座。

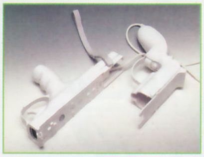
（制造商：アクラス/购入价格：1110日元）

周边 Wiiリンクス 更加强大的光枪



因为Wii上所有的光枪游戏都是对应任天堂发售的光枪配件设计的，所以为了更好的使用这款光枪配件，建议将控制器放在前部，与任天堂版光枪的配置方式靠拢。按照之前的配置装配完毕以后，一般可以使用前部控制器的扳机进行射击，因为光枪自带的扳机虽然也有弹簧，但按起来会比较不舒服。

本配件的最大特点就是可以将前端装有控制器的部分与后端装有双节棍摇杆的部分分离使用。对于一些用不着双节棍的游戏和只用它进行简单移动的游戏，玩家可以享受到使用手枪进行射击的乐趣，这是任天堂版光枪所没有的。



在安装时，因为配件的外壳设计十分紧凑（为了防止控制器脱落），所以要先将控制器的前部放入外壳然后再将后部缓缓插入，因为没有专门供控制线进出的出口，所以只能将其从扳机处导出。之后，将双节棍部分的配件盖子打开，安放好双节棍后，将它的线折叠从前口导出。

实际使用的时候，后部双节棍向前探出的线会阻碍到扣扳机的手，不过本配件在设计过程中就很好的考虑了这点，所以只要将可伸缩的部分拉长就可以了。还有一点，就是单独使用分解状态的手枪型控制器时，每次扣扳机时，都要将控制器稍微向上一些，因为卡住控制器的装置在后部，而这时已经卸掉了。当然这对游戏没有丝毫的影响，只不过希望大家注意一下，尤其是第一次扣扳机的时候要格外小心。

接下来就是将控制器拿出来的时候会比较麻烦，前面已经说过了，取出的时候要借助挂绳，但是一定要悠着点儿，千万别使蛮力，否则一旦将其拉断可就呜呼哀哉了。根据游戏自由使用这就是它最大的特点。既可以像Wii版光枪一样，也可以分离使用，如再次装弹、使用小刀以及摇动双节棍等等，分离使用时会非常方便。几乎可以对应所有的光枪游戏。



（厂商：リンクス/价格：1380日元）

PSP保护型携带包 全新的迷彩色

从外观上看，是迷彩色，但是拉锁处的颜色略有不同，是附加的加工所致。虽然是内嵌型携带包，但是还是设计比较简单的，所以只能在放入主机后，勉强放入一枚UMD盘，使用拉锁将包包紧锁，使用起来十分方便。



下面是关于内部的讲解，在取出主机，拉动拉链的时候一定要特别小心。并且还有一点要注意，就是即使将拉链拉到头，也不能将包包的上层拽离30度以上，否则会引起包包的损坏。整体来看还是比较令人满意的，不管怎么样，比简易型的携带包可以多放一张UMD盘，不过还是期待可以放入更多配件的大包的出现。

与以前的保护包相比，这次在外观上出现了全新的颜色，而且比简易型更加注重保护性，并且可以放入UMD盘，容量更大，是个不错的选择。



↑迷彩色的保护包看上去就给人值得信任的感觉。

（制造商：HORI/价格：819日元/新颜色：迷彩、迷彩绿）

狩猎解禁

从PS2时代的第一作《怪物猎人》开始，就无论是之后的《怪物猎人G》、《怪物猎人2 dos》、《怪物猎人便携版》、《怪物猎人便携版2nd》乃至在日本上线的网络游戏《怪物猎人 开拓者》都吸引着越来越多的玩家群体的加入。而《怪物猎人便携版2nd G》在前作的基础上加入全新的游戏要素，但是前作的一切成就，包括装备都能够继承，是今年上半年PSP平台上游戏素质很不错的一款作品。

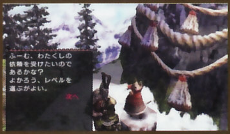
文/悬辰北斗 、责编/七曜

和系列的前几作一样，本作的主要任务仍然分成“采集任务”、“狩猎任务”、“讨伐任务”三种类型，并且加入了“连续狩猎任务”这一新的类型，而在前作中难度相对较高的“训练所任务”这次也加进了G级的挑战。“采集任务”主要仍然是让玩家采集素材以获得草药、生肉等等调合各种药的素材以为其他的任务作准备。“狩猎任务”不论打倒还是捕获怪物都能够获取相应的报酬来提升自己的装备，“连续狩猎任务”和“狩猎任务”类似，只不过玩家们要面对至少两只以上的BOSS级怪物，而打倒怪物之后从它们身上剥取的素材也变成了各种各样的回复或者辅助道具。“讨伐任务”仍然必须打倒怪物才能够通过，通常这类任务的怪物都比较强大。



SYSTEM POINT 怪物猎人序言

3月27日，著名的老牌游戏厂商在PSP主机上正式发售了知名游戏《怪物猎人》系列的最新作——《怪物猎人便携版2G》，游戏发售第一天就获得了高达67万销售量的好成绩，而发售的头6天累计发售量就已经突破了100万。至此《怪物猎人》整个系列的累计销售量已经突破了630万，而系列之前的作品，几乎都是接近或者突破百万销量的。在笔者看来，本作很有可能将是一个突破150万销量的超级大作。不得不承认，CAPCOM在制作动作游戏方面的确是很有一套，对得起动作游戏龙头老大的地位。从受欢迎程度来看，这个系列游戏不仅一次又一次吸引了以前就喜欢这个系列的玩家，更吸引了很多不玩游戏的朋友一起加入到猎人的群体中间来。在本作中，CAPCOM不仅加入了新的怪物、新的任务、新的武器装备，而且在游戏系统上做了一番改革，很多界面操作变得很人性化，甚至连玩家的公会名片里面都添加了新的狩猎日记。不仅仅如此，CAPCOM在本作中添加了战斗猫系统，在一定程度上帮助了那些没有条件和其他玩家一起狩猎的玩家，不但让单人狩猎变得更有趣，也在某种程度上降低了一些游戏的难度。各位猎人玩家们你们还在等什么？赶快拿起你们的PSP，就让笔者带你们进入猎人的世界，一起去狩猎吧！



←在村长猫那里能接受村上位任务。



←本作主角怪物，强力怪物迅龙。



PSP	本刊译名：怪物猎人携带版 2nd G			CERO C
	CAPCOM	6800日元	2008年3月27日	
ACT	UMD	日版	1-4人	512K



养猫攻略

战斗猫系统是新加入的系统，在一定程度上也照顾无法和别的玩家一起联机的朋友。虽然小猫肯定不如玩家强大，但往往在关键时战斗猫为任务达成起到重要作用，尤其对于新人玩家来说，和战斗猫一起成长也是一种乐趣。

这次CAPCOM做了很多人性化的改变，有更多的怪物更丰富的挑战再等着我们，包括不同的下载任务等等。尤其是能在箱子里面调合道具、所有物品在箱子里都能堆叠，以及买东西可以直接送箱子里这些变化让人更加觉得CAPCOM是一家很人性化的公司。不过下面要隆重推出的是这次新加入的战斗猫系统的介绍，以及小猫的简单养成攻略。记住，你不再是一个人在狩猎，还有可爱的猫猫猎人和你一起并肩作战。首先让我们来介绍一下新的战斗猫系统，战斗猫可以通过在猫婆婆那里雇佣、用厨师猫转职以及下载特典等方式获得。玩家最多可以雇佣13只猫，但是只能有3只进行训练。

战斗猫性格倾向一览

倾向	主要攻击手段
主に武器	攻击以武器为主，偶尔使用爆弹
主に爆弹	攻击以爆弹为主，偶尔使用武器
武器のみ	只使用武器攻击
爆弹のみ	只使用爆弹攻击
攻击しない	完全不攻击
バランス	从使用爆弹，武器攻击到使用药品，很平衡的方式

性格篇

性格	主要行动方式	性格	主要行动方式
无谋	「主に武器」	武器好き	「主に武器」
勇敢	「主に武器」	爆弹一筋	「爆弹のみ」
普通	「バランス」	爆弹好き	「主に爆弹」
慎重	「主に爆弹」	大型狙い	优先攻击大型怪
癔病	「主に爆弹」	小型狙い	优先攻击小怪
游击手	「武器のみ」	平和主义	「攻击しない」
武器一筋	「武器のみ」	相讨觉悟	「爆弹のみ」

育成指令

动作	作用
ネコ拳斗	增加战斗猫的经验（即使不带着参加战斗也可以升级）
ネコ筋トレ	增加战斗猫的攻击力
ネコ腹筋	增加战斗猫的防御力
ネコ素振り	同时增加攻击力与防御力，但是上升值少
ネコ瞑想	增加战斗猫技能点数
休憩させる	提升战斗猫和主人的亲密度会比较快

随从猫技能列表

随从猫是前作就有的系统，它的作用是为玩家们狩猎之前提供丰富的料理，以获得各种强化效果，不过要是食材搭配不当是会获得反效果的。在食用猫料理之后，如果随从猫在料理过程中头上出现"！"符号，玩家们还能获得不同的随从猫技能的强化效果，其中不少技能都是相当强大的。玩家在采集任务中获得的各种食材也可以在玩家们进行狩猎时交给随从猫料理，在狩猎归来后可以从随从猫那里领取料理。



技能名	点数	技能效果	开放条件&备注
角笛の术	20	容易吸引怪物的注意力	初期
鬼人笛の术	60	猎人和随从猫的攻击力一段时间内上升	初期
硬化笛の术	60	猎人和随从猫的防御力一段时间内上升	初期
解毒笛の术	30	解除猎人和随从猫的中毒状态	初期
回复笛の术	70	猎人和随从猫体力回复	初期
真回复笛の术	120	猎人和随从猫体力大回复	亲密度4以上
属性攻击【火】	15	随从猫的武器附加火属性	初期
属性攻击【水】	15	随从猫的武器附加水属性	初期
属性攻击【冰】	15	随从猫的武器附加冰属性	初期
属性攻击【雷】	15	随从猫的武器附加雷属性	初期
属性攻击【龙】	30	随从猫的武器附加龙属性	随从猫等级7或下载特典
属性攻击强化术	50	随从猫武器附加的属性强化	雌火龙、雄火龙任意狩猎后出现
属性攻击【毒】	60	随从猫武器武器附加毒效果(1/3几率)	毒怪鸟、霞龙、红速龙、红速龙王任意狩猎后出现
属性攻击【麻痹】	60	随从猫武器附加麻痹效果(1/3几率)	电龙、沙龙王、黄速龙、黄速龙王任意狩猎后出现
属性攻击【睡眠】	60	随从猫武器附加麻痹效果(1/3几率)	眠鸟、水龙、岩龙、铠龙任意狩猎后出现
状态异常攻击强化术	120	随从猫武器附加异常状态效果强化	水龙、炎王龙、炎妃龙任意狩猎后出现
风压无效の术	100	风压【小】、风压【大】无效化	随从猫等级9
防音の术	140	咆哮【小】、咆哮【大】无效化	黑狼鸟、轰龙、任意狩猎后出现
攻击力强化の术	60	攻击力上升20	大怪鸟、一角龙、角龙、雄火龙任意狩猎后出现
防御力强化の术	90	防御力上升30	岩龙、铠龙任意狩猎后出现
体力强化の术	120	随从猫体力上限增加1.2倍	桃毛兽、雪狮子、金狮子任意狩猎后出现
ガード确率强化の术	70	防御几率上升	盾蟹、镰蟹、钢龙（锈）任意狩猎后出现
高速作业の术	100	移动和采集等行动速度上升	麒麟、轰龙、迅龙任意狩猎后出现
高速回复の术	130	钻地后回复速度提高	随从猫等级18
会心攻击の术	80	使用武器攻击时会出会心一击	随从猫等级5 发动几率1/3 伤害1.2倍
ぶんどり术	100	用武器攻击怪物时一定几率会偷素材	随从猫等级10 目前只看到过上位素材
シビレ陷阱の术	160	和大型怪物战斗的时候一定几率会放置陷阱	随从猫等级17 放置完毕后会发信号
爆弹强化の术	150	小タル爆弹、大タル爆弹的威力1.5倍	亲密度3以上
爆弹ダメージ轻减の术	90	受到爆弹伤害减半	随从猫等级6
大タル爆弹の术	140	除了小タル爆弹以外还会使用大タル爆弹攻击	随从猫等级13
毒无效の术	30	随从猫不会中毒	红速龙、红速龙王、任意狩猎后出现
千里眼の术	70	任务开始时会有千里眼药的效果，之后一定时间发动一次	随从猫等级8 每5分钟发动一次，亲密度影响发动间隔时间
采取封印术	90	不会进行采取行动，攻击力上升	随从猫等级12 攻击力+30
マジメ仕事术	80	不会作出睡觉等无意义的行动，但体力会下降	随从猫等级15 体力为原来的0.75倍
七转び八起きの术	120	力尽钻地后攻击力上升10，最多发动8次	随从猫等级14 不力尽时钻地不会发动效果
背水の阵の术	150	攻击力和防御力大幅上升，但钻地后不会再出现	随从猫等级20 攻击力防御力上升50

SYSTEM POINT 系统部分

游戏菜单说明

名称	说明
NEW GAME	新游戏（可以选择继承完全或者部分继承怪物猎人P2的存档或者创建新人物）
CONTINUE	继续游戏
GALLERY	特典影象
OPTIONS	游戏设定
DOWNLOAD	任务下载（目前CAPCOM官方已经开放一部分官方事件任务的下载）
MEDIA INSTALL	媒体安装（需要580MB的记忆棒空间，可以不按SELECT就预览装备的造型并且加快地图读取速度）

新人物创建

名称	说明
NAME	角色的名字（只支持大小写字母和数字符号）
SEX	角色的性别(除了外貌之外对角色的能力并没有影响)
INNER	角色的内衣
FACE	脸部造型选择(两种性别各32种)
HAIR	发型选择(两种性别各27种)
HAIR COLOR	头发的颜色(通过对红绿蓝三色的调节来改变，也可以直接选择设定好的颜色)
VOICE	角色声音(两种性别各17种，可按○试听)
DECIDE	决定以上的设定（需要注意的是，一旦决定就无法再次更改了）

村子内按键操作

按键	作用
摇杆	控制角色的移动
十字键	项目选择
L	玩家列表的显示/关闭
R	配合摇杆一起跑动
Select	整理道具箱里的道具
Start	打开/关闭菜单
△	选择要去的区域
□	去下一个区域
○	对话/确定
X	取消

任务中按键操作

按键	作用
摇杆	控制角色移动
十字键	调整视角
	项目选择
L	短按：调整为追尾视角
	长按：打开及时使用道具栏
R	普通状态：配合摇杆跑动
	战斗状态：武器的特殊动作
△	普通状态：拔出武器进入战斗状态
	战斗状态：攻击（一般为近战武器的纵斩，弩为上弹，弓为射箭，详见下面的武器篇）
□	普通状态：使用道具
	战斗状态：收起武器进入普通状态
○	确定
	调查采集
	攀登
	剥取素材
X	取消
	下蹲
	和R键配合使用飞扑动作
	战斗状态为翻滚回避动作
Select	踢

CHECK



不论从猫婆婆那里雇佣、还是厨师猫转职，甚至是特典下载的战斗猫，基本初始等级都是2，攻击和防御都只有可怜的十几点，如果是从2G从头开荒的朋友玩的朋友一开始和猫一起成长一个任务一个任务下来自然没问题，但是继承了存档的朋友们一定会比较头疼了。这时候我们有比较暴力的方法，就是单人带战斗猫去完成G级任务，完全把猫猫当作炮灰，因为猫猫的升级经验是根据玩家完成的任务的公会点数来计算的，计算比例大约是十比一，这样的话可以让猫猫快速获得经验锻炼方式一律选择瞑想，这样也能保证猫猫能快速获得猫技能点数。猫猫升到20级后攻击力和防御力还是能通过锻炼继续成长的，不过目前笔者还没培养到上限，所以暂时还不知道这个上限是多少。下面为大家推荐两种猫猫养成的类型，笔者在这里只列举四种比较不错的来抛砖引玉供大家参考。记住，你不是一个人在战斗哦!



素材盗取猫

选择武器一筋、武器のみ的猫猫，让它学习ぶんどり术、高速作业の术、高速回复の术，这样不但猫猫能给你盗取和采集素材，而且每次被打倒都会很快恢复然后投入战斗，运气好的话，一次战斗收集到四到五个不错的素材。

治疗猫

在游戏中选取平和主义的猫猫，让它学习回复笛の术和真・回复笛の术，这样猫猫可以在关键的时候给你吹响回复笛，以免玩家坐猫车。这是作为支援比较不错的猫。这样也可以避免像其他的猫猫一样在关键时刻给你添乱。

暴力猫

让勇敢性格的猫猫学习攻击力强化の术、会心攻击の术、背水の阵の术，这样的猫猫会很暴力很强大，只是要注意，由于学习了背水の阵の术，一旦猫猫负伤跑掉就不会再回到战场上了，所以千万要注意猫猫的体力哦。

爆弹支援猫

让慎重性格的猫猫学习シビレ疗の术、爆弹强化の术、大タル爆弹の术，这样的猫猫不光会帮玩家埋设陷阱，而且还会提供威力强大的爆弹火力支援，也是不错的选择，只是近战的玩家千万要注意不要被猫猫的爆弹炸飞了哦。

猫饭组合效果列表

食材组合	食事系1只	食事系2只	食事系3只	食事系4只	食事系5只
肉+肉	体力+10	体力+20	体力+20	体力+30	体力+30
肉+野菜	耐力+25	耐力-25	体力+10 攻击力UP【小】	——	体力+40 攻击力UP【大】
肉+鱼介	耐力-25	——	雷耐性+3	耐力+25水耐性+5	体力+20 耐力+50
肉+谷物	体力+10	防御力+15	——	耐力-50	——
肉+果实	——	火耐性+3	攻击力UP【大】	攻击力UP【小】火耐性+5	体力-40 耐力-25
肉+乳制品	——	体力-20	——	体力+40	耐力+25 防御力+15
肉+酒	攻击力UP【小】	体力+10 雷耐性+3	耐力-25	防御力+10 冰耐性+5	攻击力UP【小】火耐性+5
野菜+野菜	防御力+10	防御力+10	防御力+10	防御力+10	防御力+15
野菜+鱼介	耐力+25	——	体力-30	体力+20 龙耐性+3	防御力+10 冰耐性+5
野菜+谷物	耐力-25	攻击力UP【小】	耐力+50	耐力+25 攻击力UP【小】	攻击力UP【小】耐力+25
野菜+果实	体力+20	防御力+10 体力+10	体力-30	耐力+50	——
野菜+乳制品	——	体力-10 耐力-25	体力+10 防御力+15	——	防御力+20 耐力+25
野菜+酒	——	耐力+25	——	体力+40	耐力-50
鱼介+鱼介	攻击力UP【小】	攻击力UP【小】	攻击力UP【小】	攻击力UP【小】	攻击力UP【大】
鱼介+谷物	体力+10	体力+20	——	体力-30 耐力-25	体力+40 防御力+20
鱼介+果实	体力-10	——	耐力+25 火耐性+3	防御力+20	耐力+50 防御力+10
鱼介+乳制品	——	耐力-25	体力+30	防御力+10 雷耐性+5	——
鱼介+酒	防御力+10	耐力+25	耐力-25	——	——
谷物+谷物	耐力+25	耐力+25	耐力+25	耐力+50	耐力+50
谷物+果实	冰耐性+3	——	——	体力-40	体力+30 耐力+25
谷物+乳制品	——	——	防御力+10 耐力+25	体力+30 攻击力UP【小】	体力-50
谷物+酒	耐力-25	体力+10 雷耐性+3	防御力+15 水耐性+3	——	体力+20 水耐性+5
果实+果实	——	体力-10	——	体力+10 攻击力UP【大】	——
果实+乳制品	耐力+25	水耐性+3	体力-20 耐力-25	——	体力+50 龙耐性+5
果实+酒	体力-10	——	攻击力UP【小】	体力+20 防御力+15	攻击力UP【小】雷耐性+5
乳制品+乳制品	——	耐力+25 攻击力UP【小】	体力+20 冰耐性+3	——	——
乳制品+酒	体力-10	冰耐性+3	——	体力+20 耐力+25	体力+50 耐力+50

猫饭技能列表

技能名	效果
ネコの解体术【大】	50%几率增加一次剥取机会
ネコの解体术【小】	25%几率增加一次剥取机会
ネコの交涉术	被黑猫偷走东西后，到猫窝取夺回来的几率上升
ネコの调理术	烤出的肉提升一个等级
ネコの医疗术	回复道具的回复效果提高10%，けどく草和にか虫的解毒率100%
ネコの体术【大】	回避和防御动作消耗的耐力减少1/2
ネコの体术【小】	回避和防御动作消耗的耐力减少1/3
ネコの火药术	大タル爆弹、小タル爆弹、打上爆弹性能和G级爆桶一样，G级爆桶不变
ネコの特殊攻击术	异常状态攻击值1.125倍
ネコの防御术【大】	1/4几率所受伤害减少1/3
ネコの防御术【小】	1/8几率所受伤害减少1/3
ネコの吹奏术	笛损坏时1/4的几率不会损坏
ネコの道具俭约术	镐和虫网损坏时1/4的几率不会损坏
ネコのカリスマ	可以和交换爷交换6次
ネコの调合术【大】	调合成功率上升10%
ネコの调合术【小】	调合成功率上升5%
ネコの采取术	采集点采不到物品的几率减少1/16
ネコの射击术	通常弹威力1.1倍
招き猫の激运	素材增加几率上升
招き猫の幸运	素材增加几率小幅度上升
ネコの火事场力	体力10以下，攻击力、防御力1.5倍
ネコの钝器殴打	弩殴打攻击伤害5倍
ネコのはじかれ上手	攻击弹刀的时候消耗斩味量和通常一样
ネコの逃走术	背向飞龙逃走时耐力消耗量减半
ネコの投掷术	投掷武器伤害2倍
ネコの胆力	见到大型怪物的时候，不会胆怯
ネコの运搬の超人	搬运奔跑时耐力消耗减半
ネコの运搬の铁人	搬运时受到小伤害不会出硬直
ネコの弱いの来い!	50%几率怪物的等级-1
ネコの气球召唤术	任务中必定出现气球，除了不出现气球的场景
ネコの秘境探索术	上位任务开始的地点必定时秘境
ネコの换算术	农场点获得量1.5倍
ネコの食事术	吃鱼类的时候鱼的效果+体力25回复
ネコの起上がり术【大】	起身时无敌时间延长3倍
ネコの起上がり术【小】	起身时无敌时间延长2倍
ネコの暴れ击ち	弓弩攻击倍率5%上升
ネコの蹴脚术	脚踢攻击力伤害10
ネコの拳斗术	动作“挑衅”攻击力伤害5
ネコのツタ登りの超人	攀登时耐力消费减少1/2
ネコのツタ登りの铁人	攀登时受到小伤害无硬直
ネコの解体の铁人	剥取时受到小伤害无硬直
ネコの着地术	从高处落下时没有硬直动作，蛋不会碎
ネコの工事术	可以清除挡路的一些障碍物，蓝色的石头除外
ネコの舞踏术	使用动作中的“おどる”后，一定时间内能力上升
ネコのゴリ押し术	攻击弹刀时，下次攻击以斩味提升一级的状态攻击。
ネコの拾い物术	怪物掉落闪光物的时候，第一次机会必定掉落
ネコのおまけ术	在任务中猫车之后，料理效果不会消失
ネコのKO术	增加锤、笛、彻甲榴弹的气绝值
招き猫の金运	任务成功通过后，报酬金2倍



WEAPON 怪物猎人武器

在怪物猎人的世界里存在着各种各样的武器，这些武器各有自己的优点和缺点，并不是一定这种武器就比那种好。各位新人玩家最需要注意的还是选一样自己比较喜欢的武器然后上手开始练习。按伤害类型分，武器总共分为斩切系、打击系和射击系三类。斩切系：大剑、片手剑、太刀、双刀、长枪、铳枪；打击系：锤、狩猎笛；射击系：轻弩、重弩、弓。



大剑　狮子奋迅

按键	操作
R	防御
△	纵斩/普通状态跑动中为拔刀斩
○	横斩
△+○	挑空斩
△	长按为蓄力斩，可以蓄三段

大剑是比较讲究技巧性的武器，比较适合新人玩家作为上手武器使用，虽然杀伤力比较大，但是因为大剑的出招很慢，新人玩家经常容易犯的毛病就是贪刀，所以经常因为这个遭到怪物的致命攻击而连续力尽导致任务失败，所以用大剑的新人朋友一定要注意观察怪物的攻击方式，尽量多用拔刀斩和翻滚。防御会掉武器的斩味（也就是锋利度），不到万不得已尽量不要使用。

片手剑　行云流水

按键	操作
R	防御
△+○	跳斩
△	纵斩
○	回旋斩
防御中△/○	挑空斩
防御中□	使用道具

片手剑应该是最适合新人玩家使用的武器了。片手剑很灵活，而且有盾牌还能防御，并且不用收刀就能使用道具，而且很多其他武器会发生弹刀的情况片手剑一般不会遇到，所以很适合新人玩家使用。不过缺点是攻击范围太小而且伤害比较低。

太刀　虎视眈眈

按键	操作
△	踏前斩
○	突刺
突刺中△	上挑斩
防御中△/○	挑空斩
△+○	后跳斩（横斩的同时后跳，攻守兼备的一招）
R	气刃斩(可三连，其中第一刀即使炼气槽为零也能使用)

太刀的招式很华丽，也有着跟这些华丽招式相配的杀伤力，是很好上手的武器，即使在战斗状态，用太刀仍然能保持普通跑动速度。在砍中怪物一定次数积累满炼气槽以后，玩家不仅能获得可以保持比较长一段时间的攻击力增加状态，更可以发动华丽的而且杀伤力强大的气刃斩。不过由于使用太刀的时候不能进行防御，所以一切怪物的攻击都只能用翻滚回避动作来躲过，一定注意不能贪刀。这是容易上手但是难练精的武器。

双刀　快刀乱麻

按键	操作
普通状态R+△	鬼人化
战斗状态R	鬼人化/解除鬼人化
鬼人化中△+○	乱舞
△	连斩(可4连)
○	对空回旋斩（配合摇杆左右可左旋或右旋）
一般状态△+○	前踏横斩

伤害输出速度相当恐怖的武器，比较适合联机游戏，主要伤害输出方式就是鬼人化之后的乱舞，由于鬼人化之后会不断减少玩家的耐力，所以使用双刀的时候请一定要准备好强走药和大强走药（笔者就有好几次忘记带强走药被战友鄙视），而且因为乱舞的斩味消耗很快，所以磨刀石也是使用双刀的时候必备的。但是由于乱舞的时候不能作任何回避，所以请独自一人狩猎的新人朋友们一定要带好陷阱和闪光玉给自己创造机会同时也减小坐猫车的风险。

长枪　电光火石

按键	操作
R	防御(可移动)
△+○	突进(按○键停止，会有一个突刺的动作)
○	上段刺(可3连)
△	中段刺(可3连)
○/△中摇杆方向左右+X	侧滑
X	后跳回避
防御中○/△	防御中中段刺（伤害比较小）

高手向武器，配有盾牌，长枪很难上手，但是用好了绝对能让你上瘾。游戏的前期过程中一般没好的长枪，中后期才有一些比较不错的长枪出现，所以喜欢长枪的新人朋友不要着急一开始就去练这种武器。配合强化防御和防御性能+1这两个技能，长枪几乎可以防御住大部分怪物的攻击（不过建议配到防御性能+2，这样就很少有无法防御的招了），用长枪攻击比较需要节奏感，喜欢长枪的新人朋友们还要多加练习，并且不要忘了带强走药。

铳枪　青云之志

按键	操作
前+△	前踏上挑斩
△	中段刺(可3连)
△+○	上挑斩
○	炮击
△中摇杆方向左右+X	侧滑
X	后跳回避
R	防御
R+△	防御中上段刺
R+△+○	龙击炮(消耗斩味极大)
R+○/后跳+○	上弹

初看起来跟长枪很类似，同样配有盾牌，但是比长枪略微要好上手一点，在突刺的时候可以同时开炮，当然也可以直接开炮，伤害很高，不过代价就是消耗斩味。龙击炮伤害极其大，但是斩味消耗也大得惊人，而且蓄力时间也很长，并且需要大概一分钟左右的时间冷却。



锤　金刚坚固

按键	操作
R	蓄力
△	连砸（前两下砸地，最后一下为本垒打）
○	横砸
蓄力不满就松开R	横砸或者二连砸
蓄力满后松开R	大地一击
气满跑动中松开R	回旋锤(中间可以按△键变成二连砸或本垒打)

虽然没有防御，但是锤子也是比较适合新人上手的武器，使用锤子在战斗状态仍然可以保持跑动速度，主要还是靠翻滚回避来躲避怪物的攻击。可以以连砸和大地一击作为主要攻击方式，一击得手之后立即离脱。建议要带好强走药，因为蓄力的时候耐力会不断减少。由于是打击系武器，用锤子在不断攻击一些怪物的头部可以把他们打晕。

狩猎笛　明镜止水

按键	操作
战斗状态中R	演奏模式
△	左右挥动攻击
普通状态R+△+○	直接进入演奏模式
○	笛尾突刺(可3连)
△+○	大地一击
演奏模式中□/△/○+△	改变音色

狩猎笛是适合团队合作的武器，虽然有不错的打击系攻击，但是狩猎笛真正强大的地方在于联机游戏中为队友吹奏不同效果的乐器，属于高手向武器，辅助作用要远远大于本身伤害输出作用的价值。

轻弩/重弩　天命反转

按键	操作
△	装弹
○	射击
△+○	近身攻击
按住R	定位瞄准
R	主视角

轻弩和重弩是比较安全的武器，操作方式很简单，但能发射不同的子弹，是伤害输出不错的武器。因为相对于怪物站得较远，所以安全系数很高，在系列前面的作品中，更能靠高台战术达到无伤讨伐怪物的效果。本作中CAPCOM对怪物攻击方式做了调整，即使使用高台战术仍然存在一定风险，但是仍然不影响弩作为一件操作简单容易上手的好武器。

弓　一射神通

按键	操作
△	拉弓(可蓄力，松开就射击)
○	用箭近身攻击
△+○	装药水瓶
R	定位瞄准
X	后跳回避
战斗状态跑动中按X	翻滚回避

作为远程射击系武器，弓也是比较安全的武器，但比起弩来更灵活，能在跑动中射击，因此伤害也比弩要小得多。弓比弩还有一个优点就是弓箭是无限的，除了装不同的药水瓶之外不用像弩一样担心弹药的问题。同样的，弓也是易学难精的武器，要用好弓，要学会跑动中蓄力然后盲射。如果硬要说弓有什么缺点的话恐怕只能说伤害输出有点低了。

狩猎任务详解

基础的系统和武器就介绍到这里，下面就让我们正式开始狩猎，因为篇幅的关系，笔者在这里先列出集会所升HR的关键任务，然后谈一下里面所遇怪物中的难点心得，个人建议玩家们进行G级任务还是能和朋友一起联机，因为G级别任务怪物的伤害比上位高了不是一点，而且血也很厚，一个人打不是没可能过但是会非常累。

G★1ヒプノック二连击

这个任务是HR6升HR7的紧急任务，我们要狩猎的是两只眠鸟**ヒプノック**，这是来自CAPCOM的网络游戏怪物猎人F中的怪物。眠鸟**ヒプノック**的主要攻击方式有：甩尾、吐睡眠气体（类似大怪鸟的火球）、身体周围一圈吐睡眠气体、向后飞翔吐睡眠气体，发怒的时候会连续飞扑，这个时候千万要注意不要站在眠鸟正前方180度以内的任何位置，不然很有可能会被连续飞扑而坐猫车。睡眠气体会让玩家睡着，但是无伤害，反而更大的威胁是被睡着之后眠鸟后续的连续攻击。这个任务的主要难点是两只眠鸟会在一起，但是作为G级任务的入门怪，如果四个人一起任务的话两个人打一只应该很好过。即使只有一人用弩带够子弹和调合素材，注意眠鸟的攻击过任务也只是时间问题。

G★1旧密林に走る稲妻

这个任务的狩猎对象是为我们提供了好武器斩破刀素材的老朋友电龙**フルフル**。众所周知，电龙**フルフル**是弱火的，而且电龙是所有怪物里唯一没有视觉的怪物，因此，火属性武器是我们的首选。需要注意的是，本作中的电龙除了会恐怖的带电压杀以外，还会了一招带电冲扑，近战的玩家很有可能被电龙发怒的时候用这招秒掉。除此之外，电龙的电气弹也从三发变成了五发，在电龙使用这招的时候，正前方120度左右范围内都不安全。除了这些注意事项以外，最好要穿带高级耳栓的装备去狩猎电龙，不然很有可能被电龙的龙吼吼住然后被电龙连续攻击秒掉。这个任务很长的时间会在旧密林的几个洞窟里作战，别忘了带好热饮。

G★1牙兽の品格

仍然是在旧密林的任务，这个任务要狩猎的是桃毛兽**ババコンガ**亚种，也就是绿毛兽。比起它的亲戚桃毛兽来，绿毛兽简直就能获得一个屁王的称号，不少招数都追加了放屁作为结尾，包括四连拳，棉花肚等等招数之后都会放屁。而且绿毛兽的尾巴丢粪便一次是三枚，范围是身体前方180度。需要注意的是，这里尽量不要在战斗过程中用落し穴陷阱，笔者和朋友曾经在绿毛兽掉入陷阱之后气势汹汹提着太刀上去砍它结果被它一个屁给崩飞了。



狩猎绿毛兽一定不要忘了带消臭玉，以免中了绿毛兽的屁或者粪便之后变成无法使用道具的状态，各种生肉都可以带，绿毛兽也是会去吃的。中了麻痹或者睡眠之后的桃毛兽就任我们蹂躏了。

G★1战国大名风云录

这个任务出现的怪物是盾蟹**ダイミョウザザミ**亚种，由于是在沙漠，所以请一定不要忘记带冷饮哦。比起盾蟹**ダイミョウザザミ**来，亚种的攻击更疯狂，水铁炮喷射范围更大更远。以前一些老玩家们习惯的在砸盾蟹背后的一角龙头壳的战术也有了很大风险了，这次的大名盾蟹会了新的招数，快速倒爬开火车，可以对玩家造成极大的伤害甚至直接秒杀玩家，而且大压杀也会追踪玩家所在的位置了，注意不要贪刀。建议玩家带高攻击的锤子去打这只大名盾蟹亚种。

G★1地底湖からく覗目

水龙**ガノトトス**应该是给不少玩家留下惨痛回忆的一只怪物，相信不少玩家对它伤害恐怖的甩尾和铁山靠还记忆犹新。本作中除了这两招之外，水龙还会两招新招，一招是空中滑翔，伤害极高，还能让玩家陷入睡眠状态，一招是在陆地的水铁炮范围横扫。当然水龙的水铁炮威胁一向比其他招数要小得多。推荐的战术是用轻弩在5区入口的高台和水龙作战，带好音爆弹和热饮。如果站位太靠前，仍然可能会被水龙的甩尾扫到。

G★1雾にむせぶ旧沼地

这个任务是在旧沼地狩猎两头毒怪鸟**ゲリョス**的亚种，也就是两头紫毒鸟，一定要带好解毒药。G级毒怪鸟的毒液中了之后减血的速度简直是令人发指的。除了以前就会的吐毒液、冲撞、边吐毒边冲撞以及闪光和甩尾这些招数之外，毒怪鸟还会了类似铠龙、角龙等怪物的扫尾，而且因为毒怪鸟的尾巴是橡胶质，长度还非常长，在打碎毒怪鸟头部的水晶后，它会以吐毒来代替这招。

G★1紧急任务 绝影

这个任务应该是我们第一次见G级的迅龙**ナルガクルガ**，也是这次怪物猎人P2G的新怪物。迅龙第一次给人的感觉很像轰龙，除了不会轰龙的原地旋转之外，其他的攻击方式几乎如出一辙。

近战的玩家尤其要注意不要在迅龙的左边，会中它的左扫尾。而在迅龙头部附近的玩家要特别注意它的尾巴震地，不小心的话可能光这两招就能让玩家直接坐猫车回营地。在中远距离的玩家要小心迅龙的尾刺散射和三角跳，如果看见迅龙四肢撑地那就是它要用飞扑了，一定要躲开。落し穴只有在迅龙双眼闪红光发怒的时候才有效，平时多用麻痹陷阱但是时间不长。闪光玉对迅龙有效，另外，在迅龙飞扑的时候使用音爆弹会终止它的飞扑动作。

村★

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
肉食龙の讨伐!	讨伐	0z	300z	50分	雪山<昼>	白速龙/波波	关键任务
忍び寄る气配	采集	0z	300z	20分	雪山<夜>	波波/双角鹿	关键任务
ブランゴを倒せ!	讨伐	0z	300z	50分	雪山<夜>	小雪狮/双角鹿	关键任务

村★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
肉食龙のリAダ	狩猎	150z	900z	50分	雪山<昼>	白速龙王/白速龙	升2星紧急任务
猪突猛进!ドスファンゴ	狩猎	200z	1200z	50分	雪山<昼>	野猪王/白速龙	关键任务
密林の大怪鸟	狩猎	250z	1500z	50分	密林<夜>	大怪鸟/蓝速龙	关键任务
珍兽の中の珍兽	狩猎	250z	1500z	50分	密林<夜>	桃毛兽/蓝速龙	关键任务
幻のキモを追え!	采集	200z	1200z	50分	沙漠<昼>	黄速龙王/沙龙	关键任务

村★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
雪山に潜む影	狩猎	350z	2100z	50分	雪山<昼>	电龙/白速龙	升3星紧急任务
ブランゴ讨伐作战	讨伐	150z	900z	50分	雪山<夜>	白速龙王/小雪狮	关键任务
密林の盾蟹を狙え!	狩猎	300z	1800z	50分	密林<夜>	盾蟹/蓝速龙	沙に潜む巨大蟹!通过后出现
巨大湖の主	狩猎	400z	2400z	50分	密林<夜>	翠水龙/蓝速龙	沙漠の水龙通过后出现
紫色の毒怪鸟	狩猎	350z	2100z	50分	密林<夜>	紫怪鸟/蓝速龙	毒の怪鸟、ゲリョス现る!通过后出现
沙に潜む巨大蟹!	狩猎	300z	1800z	50分	沙漠<昼>	盾蟹/黄速龙	关键任务
毒の怪鸟、ゲリョス现る!	狩猎	300z	1800z	50分	沼地<夜>	毒怪鸟/地虫	关键任务
キノコ探して大もうけ!?	采集	150z	900z	50分	森丘<昼>	大怪鸟/蓝速龙	关键任务

村★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
激突!雪狮子ドドブランゴ	狩猎	500z	3000z	50分	雪山<昼>	雪狮子/小雪狮	升4星紧急任务
孤高の黑狼鸟	狩猎	600z	3600z	50分	密林<夜>	黑狼鸟/蓝速龙	大怪鸟10只狩猎后出现
决战!一角龙モノブロス	狩猎	500z	3000z	50分	沙漠<夜>	一角龙/沙龙	关键任务
白银の一角龙	狩猎	600z	3600z	50分	沙漠<昼>	白一角龙	决战!一角龙モノブロス通过后出现
见えざる飞龙、バサルモス!	狩猎	400z	2400z	50分	火山<昼>	岩龙/红速龙	关键任务
炎の山の大将军	狩猎	500z	3000z	50分	火山<夜>	镰蟹/红速龙	关键任务
燃石炭采掘指令	采集	200z	1200z	50分	火山<昼>	镰蟹/红速龙	关键任务
冰点下の支配者	讨伐	750z	4500z	50分	雪山<夜>	钢龙	随机出现
风をまとう古龙	讨伐	750z	4500z	50分	密林<夜>	钢龙	随机出现

村★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝对强者	狩猎	750z	4500z	50分	雪山<夜>	轰龙	升5星紧急任务
幻兽、キリン现る!	讨伐	750z	4500z	50分	雪山<夜>	麒麟/小雪狮	随机出现
猛毒の包围网	狩猎	600z	3600z	50分	密林<夜>	毒怪鸟/紫怪鸟	关键任务
死斗!角龙ディアブロス	狩猎	700z	4200z	50分	沙漠<昼>	角龙	关键任务
究极の蟹料理…	狩猎	600z	3600z	50分	沙漠<夜>	盾蟹2只	关键任务
铠龙グラビモスの威胁	狩猎	700z	4200z	50分	火山<昼>	铠龙/红速龙	关键任务
皇妃座すは炎の宫殿	讨伐	900z	5400z	50分	火山<昼>	炎妃龙	随机出现
旧き时代の守护者	讨伐	900z	5400z	50分	塔	炎妃龙/蛇龙	随机出现
古の霞龙、オオナズチ	讨伐	850z	5100z	50分	森丘<昼>	霞龙	随机出现
しじまの向こう	讨伐	850z	5100z	50分	沼地<昼>	霞龙	随机出现

村★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
一对の巨影	狩猎	1400z	8400z	50分	森丘<昼>	雄火龙/雌火龙	升6星紧急任务
樱舞う密林	狩猎	750z	4500z	50分	密林<夜>	樱火龙/小盾蟹	关键任务
4本の角	狩猎	1650z	9900z	50分	沙漠<夜>	角龙/黑角龙	关键任务
牙を持つ太阳	讨伐	1500z	6000z	50分	沙漠<昼>	炎王龙	随机出现
炼狱の主、怒れる炎帝	讨伐	1500z	6000z	50分	火山<夜>	炎王龙	随机出现
镰将军の包围阵	狩猎	1500z	6000z	50分	火山<昼>	镰蟹2只	关键任务
激斗! 苍の火龙	狩猎	800z	4800z	50分	森丘<昼>	苍火龙	关键任务
紧急事态发生!	讨伐	1500z	9000z	30分	街	砦蟹	关键任务
最后の招待状	狩猎	3500z	21000z	50分	大斗技场	金狮子2只	关键任务
巨大龙の侵攻	讨伐	1500z	9000z	35分	砦	老山龙	关键任务

村★★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
暗夜のブルファンゴ讨伐	讨伐	600z	3600z	50分	沼地<夜>	野猪王/野猪群	关键任务
极秘依赖 眠鸟を狩れ!	狩猎	1200z	7200z	50分	树海<昼>	眠鸟/蓝速龙	升7星紧急任务
狙われたバサルモス	狩猎	1150z	6900z	50分	旧沼地	岩龙/地虫	关键任务
旧密林に走る稻妻	狩猎	1150z	6900z	50分	旧密林	电龙/红速龙	关键任务
ババコンガ强袭!	狩猎	1200z	7200z	50分	沼地<昼>	桃毛兽复数/小桃毛兽	关键任务

村★★★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
まどろみの树海	狩猎	1750z	10500z	50分	树海<夜>	眠鸟2只	关键任务
一只狼に捧ぐ挽歌	狩猎	1300z	7800z	50分	森丘<夜>	黑狼鸟/大雷光虫	关键任务
极秘依赖 二头の一角龙!	狩猎	2400z	14400z	50分	旧沙漠	一角龙/白一角龙	升8星紧急任务
将军样の味觉…?	狩猎	1500z	9000z	50分	火山<昼>	镰蟹复数/小镰蟹群	关键任务
ドドドドブランゴ!	狩猎	1500z	9000z	50分	雪山<夜>	雪狮子复数/小雪狮群	关键任务
风翔龙の袭击	讨伐	1700z	10200z	50分	街	钢龙(锈)	★7和★8单只狩猎任务全通过后出现
皇妃座すは炎の宫殿	讨伐	1900z	11400z	50分	火山<昼>	炎妃龙	★7和★8单只狩猎任务全通过后出现
蓝の流星	讨伐	1900z	11400z	50分	沙漠<夜>	炎妃龙	★7和★8单只狩猎任务全通过后出现
接近!ラオシャンロン	讨伐	4000z	24000z	35分	砦	老山龙亚种/红速龙	★7和★8单只狩猎任务全通过后出现

村★★★★★★★★★

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
极秘依赖 树海の迅龙!	狩猎	1500z	9000z	50分	树海<昼>	迅龙/单角鹿	升9星紧急任务
地狱から来た兄弟	狩猎	2500z	15000z	50分	雪山<夜>	轰龙2只	关键任务
秘境を目指して	狩猎	1650z	9900z	50分	塔秘境	银火龙	关键任务
一缠の月光	狩猎	1550z	9300z	50分	塔秘境	金火龙	关键任务
右手に火轮、左手に月轮	狩猎	3250z	19500z	50分	旧沼地	金火龙/银火龙	关键任务"秘境を目指して""一缠の月光"通过后出现
金狮子袭来!	狩猎	1650z	9900z	50分	火山<夜>	金狮子	关键任务
古の霞龙、霞龙	讨伐	1800z	10800z	50分	森丘<昼>	霞龙	9星全狩猎任务通过后出现

G★2熔岩龙ヴォルガノス出现!

熔岩龙**ヴォルガノス**同样是来自于CAPCOM的网络游戏怪物猎人F的怪物，属于鱼龙种，被网友们戏称为熔岩鱼。由于熔岩龙出现的地方只会是在火山，所以请一定不要忘记带冷饮哦。熔岩龙跟它的两个远房亲戚砂龙王和水龙不同，是不会被音爆弹炸出熔岩的，所以一旦跳入熔岩，玩家们只有等待它自己上岸。不过好在熔岩龙一旦发现玩家之后很快就会上岸，不需要玩家们辛苦等待。不过需要注意的是，如果玩家们发现脚下的地面呈现出熔岩的颜色的时候一定要及时跑开，因为这代表着熔岩龙会从你的脚下出现，而且带有攻击判定。熔岩龙的主要攻击方式是从口中吐出熔岩弹，有时候是三发，而且轰到地面的话会溅射，一定范围内的玩家会受到伤害。熔岩龙还会使用和铠龙角龙一样的二连甩尾，从背后接近的玩家一定要注意不要被扫到。和水龙一样的地面滑行是会转弯的，所以用翻滚闪避的话一定不要只用一次。近战的玩家尤其要注意，熔岩龙有时候会跃上天空，这是非常恐怖的大压杀，一定要注意不要贪刀中这招导致猫车。熔岩龙如果在熔岩里面不上岸的话，会吐熔岩弹，或者跳起溅出三发熔岩弹，这些比较好躲，不过使用弓弩的玩家们要小心了。当然水龙会的铁山靠和咬熔岩龙同样也会，总之熔岩龙属于G级2★任务初期比较难对付的怪物，多练习几次的话还是会过的。

G★2天下分け目の大合战

这个任务我们要狩猎的怪物是**ショウグンギザミ**和它的亚种一共两只螃蟹，狩猎地点是沼泽。对于镰蟹**ショウグンギザミ**恐怕很多朋友还对它疯狂的攻击速度记忆犹新，尤其是左右镰爪的横扫杀伤力可不是一般恐怖。在正面攻击的玩家要小心的只是这几招



很扫，镰爪插地要相对好躲一些。相对在镰蟹侧后方稍微安全点，但在镰蟹正后方有一定几率会中它的新招背后水铁炮。这是CAPCOM故意给老玩家留的陷阱。鉴于杀伤力及其强大建议刚到这里的玩家们多带几个麻痹陷阱和调合素材备用，再带上几把锤子砸镰蟹，如果四人合作而且有威力不错的锤子，应该能在10分钟讨伐镰蟹成功吧。

G★2喷烟まとう王者

G级任务做到这里我们终于迎来了空中王者雄火龙**リオレウス**的挑战，大家应该对它心有余悸吧？战斗的地点是在旧火山，所以请不要忘记带冷饮，还有解毒药也一定要带好。雄火龙这次在地面的主要攻击方式有：原地单发火球、冲撞、向后飞翔火球以及甩尾和咬。而当雄火龙飞上天空时候在它的脚底下仍然是相对安全的，空中三连火球几乎很难轰到人，不过仍然要小心它的空中急降毒爪，中了的话除了本身很疼之外减血的速度也是很夸张的，当然，防御力稍低的朋友很可能直接就被猫车送回营地了。需要注意的是，这次雄火龙的向后飞翔火球可能直接升空变成空中三连火球。但是，火龙一家子的悲哀就是闪光弹、落し穴、麻痹陷阱之类全部有效，如果觉得实在有困难的话就把这些统统带上招呼吧。

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
宵暗に消ゆ	讨伐	1800z	10800z	50分	密林<夜>	霞龙	9星全狩猎任务通过后出现
真夜中の遏见	讨伐	2000z	12000z	50分	沼地<夜>	炎王龙	9星全狩猎任务通过后出现
绝体绝命!	讨伐	2000z	12000z	50分	街	炎王龙	9星全狩猎任务通过后出现
砦と砦	讨伐	4000z	24000z	35分	砦	砦蟹/红速龙	关键任务
モンスタ-ハンタ	连续狩猎	7000z	42000z	50分	大斗技场	雄火龙/轰龙/迅龙/金狮子	全村任务通过后出现
村紧急任务							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
最终极秘依赖 霸龙讨伐!	讨伐	6000z	36000z	50分	决战场	霸龙	——
集会★★★							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
ドスギアノス急袭	狩猎	200z	2400z	50分	雪山<夜>	白速龙王/双角鹿	关键任务
密林の青怪鸟	狩猎	300z	3600z	50分	密林<昼>	青怪鸟/蓝速龙	怪鸟イャンクック袭来通过后出现
大地を泳ぐモンスタ	狩猎	220z	2700z	50分	沙漠<夜>	沙龙王/黄速龙	关键任务
沙に潜む巨大蟹!	狩猎	350z	4200z	50分	沙漠<昼>	盾蟹/黄速龙	关键任务
いたずら好きの桃毛兽	狩猎	350z	4200z	50分	沼地<夜>	桃毛兽	关键任务
集会★★★★							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
激突!雪狮子ドドブランゴ	狩猎	500z	6000z	50分	雪山<夜>	雪狮子/小雪狮	升4星紧急任务
雪山に降り立つ赤い影	狩猎	450z	5400z	50分	雪山<昼>	红电龙/白速龙	洞窟に潜む影通过后出现
巨大湖の主	狩猎	450z	5400z	50分	密林<夜>	水龙/蓝速龙	关键任务
水面下の恐怖	狩猎	500z	6000z	50分	沙漠<昼>	翠水龙/黄速龙	巨大湖の主通过后出现
盾蟹たちの夜会	讨伐	250z	3000z	50分	沙漠<夜>	盾蟹/小盾蟹	关键任务
紫色の毒怪鸟	狩猎	420z	5100z	50分	沼地<夜>	紫怪鸟	毒怪鸟ゲリョス通过后出现
空を切り裂く镰	狩猎	500z	6000z	50分	沼地<昼>	镰蟹	关键任务
森の中の异变	讨伐	350z	4200z	50分	森丘<昼>	大怪鸟/野猪	关键任务
イ-オスたちの亲玉	狩猎	350z	4200z	50分	火山<夜>	红速龙王	关键任务
巨大龙の侵攻	讨伐	750z	9000z	35分	砦	老山龙/红速龙	3星和4星全任务通过后出现
集会★★★★★							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝对强者	狩猎	550z	6600z	50分	雪山<昼>	轰龙/白速龙	升5星紧急任务
死斗!角龙ディアブロス	狩猎	500z	6000z	50分	沙漠<昼>	角龙/黄速龙	关键任务
黑き角龙の猛攻	狩猎	550z	6600z	50分	沙漠<夜>	黑角龙/黄速龙	死斗!角龙ディアブロス通过出现
湿地带の激斗	狩猎	500z	6000z	50分	沼地<昼>	铠龙	关键任务
火山の黑き铠	狩猎	550z	6600z	50分	火山<夜>	黑铠龙	湿地带の激斗通过后出现
王の领域	狩猎	500z	6000z	50分	森丘<昼>	雄火龙/蓝速龙	关键任务
激斗! 苍の火龙	狩猎	550z	6600z	50分	森丘<昼>	苍火龙/蓝速龙	王の领域通过后出现
女王、降临す	狩猎	450z	5400z	50分	密林<昼>	雌火龙/蓝速龙	关键任务
樱色の雌火龙	狩猎	500z	6000z	50分	密林<夜>	樱火龙/蓝速龙	女王、降临す通过后出现
风翔龙の袭击	讨伐	700z	8100z	50分	街	钢龙(锈)	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现
牙を持つ太阳	讨伐	750z	9000z	50分	沙漠<昼>	炎王龙	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现
炼狱の主、怒れる炎帝	讨伐	750z	9000z	50分	火山<夜>	炎王龙	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现
しじまの向こう	讨伐	700z	8100z	50分	沼地<昼>	霞龙	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现
古の霞龙、霞龙	讨伐	700z	8100z	50分	森丘<昼>	霞龙	4星巨大龙の侵攻通过后随机出现
幻兽、キリン现る!	讨伐	550z	6600z	50分	雪山<夜>	麒麟/双角鹿	随机出现
迫り来る仙高人	讨伐	1000z	12000z	35分	砦	砦蟹/红速龙	升6星紧急任务
集会★★★★★★							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
2对の麻痹牙	狩猎	420z	5100z	50分	沙漠<昼>	黄速龙王2只	关键任务
究极の蟹料理	狩猎	620z	8100z	50分	沙漠<昼>	盾蟹2只	关键任务



狩猎心得

对新手玩家的一些建议

第一，不要心急，一步一步慢慢先去完成村长任务。

第二，不要过度修改，过度修改会破坏游戏的平衡性，会使自己失去对这个游戏的兴趣。

第三，狩猎之前作好充足的准备，检查一下自己磨刀石、强走药、冷饮、热饮、烤肉、回复药之类的道具有没有带够，千万不要进了任务才发现自己没带这个没带那个。

第四，如果觉得狩猎某些怪物的难度太大可以在网上找一找专门针对新手的视频，有很多达人很愿意做这样的视频。

G★2久远の女王

相比起雄火龙来，雌火龙リオレイア就要好对付得多，不过由于是G级任务，所以大家对它也不能掉以轻心哦。雌火龙的主要攻击招数是：原地火球、原地三连火球、冲撞、甩尾、咬以及尾部毒刺后空翻，向后飞翔完全没有攻击力但是有风压。乍看起来似乎和以前没什么变化，但是在雌火龙头部附近的近战玩家要千万小心了，雌火龙会在吐完火球之后立即使用后空翻，除了杀伤力强大之外也会中很麻烦的中毒状态。当然，觉得有困难的朋友仍然可以按照前面介绍的对付的雄火龙的办法对付雌火龙，而且对于雌火龙来说，由于不经常飞上空中，闪光弹更容易闪中。各种陷阱同样也有效。

G★2砂漠地带の暴れん坊

这个任务在“砂狮子の步む地”之后出现，由于是同样的怪物，因此放在一起讲。战斗的地点是在沙漠，不要忘记带冷饮了。和它的亲戚雪狮子比起来，砂狮子ドドブランゴ招式变化不大，只不过雪块变成了石块，喷雪变成了喷沙子等等。跟雪狮子比起来，砂狮子的攻击速度更快，经常会在远处使用摆拳。当砂狮子钻入地底时一定要跑开，因为它很快会从地底跃出并且掀起一块石头，所以千万注意不要贪刀。而且砂狮子会突然后跃使用丢出四块石头和摆拳等招数，所以一定要小心了，闪光玉和麻痹陷阱同样对它有效，由于是在沙漠，某些地形上不能使用落し穴，这个一定要注意。

G★2紧急任务 浮岳龙

浮岳龙ヤマツカミ对于有条件玩PS2版怪物猎人2线上模式的玩家来说应该不是陌生的怪物了，但是不知为什么CAPCOM在上一作中没有加入浮岳龙，而是现在才将其其加入，第一次见到这条古龙的玩家一定会和笔者有一样的感叹，好大的章鱼啊！因为是古龙，所以龙属性武器是对付浮岳龙的首选，同时浮岳龙也弱冰。这次战斗的场所是古塔，空间相当有限。只有周围一圈，不过好在浮岳龙具有威胁的攻击方式不多。左右触手敲击地面是比较好躲的招式，当浮岳龙双触手一起搭住地面的时候有很大的几率招来风来炮，中的玩家会马上被吹飞并且体力减到底，不过在人物落地之前如果有人吃生命的粉尘的话可以救活该名玩家。同时，捕获用麻醉玉丢进浮岳龙的嘴里也能中止这一招，还有个办法就是用こやし玉，当浮岳龙吸收进散发的臭气之后也会中止风来炮。当浮岳龙向空中浮起的时候千万要躲开，因为它很可能使用下面两招：全身释放爆炸气体或者是触手旋转，前者只要用紧急回避躲开即可，或者建议大家跑到角落边上蹲下来躲避。当受到一定伤害的时候，浮岳龙会掉到塔底，这时候玩家们可以跳到它背上直接挖取素材，不过下来之后要马上跑开，不然很可能会中浮岳龙的大压杀。

G★3黒のファランクス

狩猎的地点是在旧沙漠，要讨伐的怪物是角龙ディアブロス亚种两头，也就是黑角龙。

由于狩猎地点是在沙漠白天，热饮是必备的。相信各位老猎人对角龙的招式不是很陌生了，对于角龙的龙吼，带高级耳栓的装备是必备的。黑角龙常用的攻击方式有：冲撞角顶、甩尾、二连后甩尾、原地角顶等等。黑角龙非常喜欢钻地，之后突然跃出，在跃出之后在地面上的陷阱是会被破坏掉的，所以一定要小心。钻地的角龙会被音爆弹炸出来一定时间不能行动，濒死时黑角龙会频繁钻地，这个时候可以用闪光玉闪住它，然后想办法捕获或者杀。



↑和勇敢的战斗猫一起向各种怪物挑战。

G★3一缕の月光

这个任务是在古塔的秘境进行的，狩猎的对象是雌火龙稀少种金火龙リオレイア，相信狩猎了无数雌火龙的玩家朋友们对金火龙的攻击方式也应该很熟悉了，打法就不在赘述了，只是要小心金火龙连续使用空翻冲撞等招数。值得一提的是，金火龙弱雷，而且斩切系伤害的弱点在双翼，习惯攻击头部的玩家请尽量带好锤子，因为那里是打击系的弱点。



←本作新增的场景——树海，湖边很漂亮哦！

G★3铠の霸者グラビモス

铠龙グラビモス是我们进入G级3★任务的第三个比较强的对手，不仅几乎全身弹刀，还有可怕的热线炮，简直就是一个移动炮台。G级的铠龙跟上位铠龙一样会使用可怕的120度热线炮横扫。不过，跟它的亚种兄弟黑　铠龙比起来，铠龙使用热线炮攻击的频率并不是很高，但是近战的朋友仍然要小心，铠龙除了热线炮之外，还会全身释放毒气体和睡眠气体，而且还会使用近身的大压杀。相对来说，铠龙的冲撞和甩尾反而威胁不是那么大。闪光玉、麻痹陷阱、落し穴都对它有效，但是因为是在旧沼地战斗，某些区域落し穴无法使用，这个要注意。推荐的方法是用锤子砸或者双刀砍铠龙的胸部。

任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
夹击のイャンクック!	狩猎	600z	7200z	50分	沼地＜夜＞	大怪鸟/青怪鸟	关键任务
牙兽たちの逆袭!	狩猎	420z	5100z	50分	沼地＜夜＞	桃毛兽/野猪王	关键任务
集会★★★★★★★							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
雪狮子、二重の咆哮	狩猎	1000z	12000z	50分	雪山＜夜＞	雪狮子2只	关键任务
沼地に降り立つ赤い影	狩猎	620z	7500z	50分	沼地＜昼＞	红电龙	关键任务
水面下の恐怖	狩猎	620z	7500z	50分	沙漠＜昼＞	翠水龙/黄速龙王	关键任务
雄火龙讨伐指令	狩猎	670z	8100z	50分	森丘＜昼＞	雄火龙/蓝速龙	关键任务
见えざる飞龙、バサルモス!	狩猎	570z	6900z	50分	火山＜昼＞	岩龙/红速龙王	关键任务
接近!ラオシャンロン	讨伐	2000z	24000z	35分	砦	苍老山龙/红速龙	升7星紧急任务
白き灵兽	讨伐	670z	8100z	50分	雪山＜昼＞	麒麟/小雪狮	随机出现
集会★★★★★★★★							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
异常震域	狩猎	1250z	15000z	50分	雪山＜夜＞	轰龙2只	升8星紧急任务
黑き角龙の猛攻	狩猎	750z	9000z	50分	沙漠＜昼＞	黑角龙	关键任务
湿地带の黑き铠	狩猎	750z	9000z	50分	沼地＜夜＞	黑铠龙/地虫	关键任务
空は苍、大地は樱	狩猎	1500z	18000z	50分	森丘＜昼＞	苍火龙/樱火龙	关键任务
禁断の地の银龙	狩猎	830z	9900z	50分	塔	银火龙/蛇龙	关键任务/有体型记录的鸟龙种+飞龙种+鱼龙种合计狩猎100以上出现
幻の金龙を探して	狩猎	750z	9000z	50分	塔	金火龙/蛇龙	关键任务/有体型记录的鸟龙种+飞龙种+鱼龙种合计狩猎100以上出现
梦幻泡影	讨伐	750z	9000z	50分	决战场	麒麟2只	随机出现
冰点下の支配者	讨伐	870z	10500z	50分	雪山＜夜＞	钢龙	6星和7星任务全清后随机出现
风をまとう古龙	讨伐	870z	10500z	50分	密林＜夜＞	钢龙	6星和7星任务全清后随机出现
灼热の防卫战	讨伐	1000z	12000z	50分	街	炎王龙	6星和7星任务全清后随机出现
炼狱の主、怒れる炎帝	讨伐	1000z	12000z	50分	火山＜夜＞	炎王龙	6星和7星任务全清后随机出现
古の霞龙、オオナズチ	讨伐	870z	10500z	50分	森丘＜昼＞	霞龙	6星和7星任务全清后随机出现
しじまの向こう	讨伐	870z	10500z	50分	沼地＜昼＞	霞龙	6星和7星任务全清后随机出现
传说の黑龙	特殊	3000z	36000z	50分	シュレイド城	黑龙	斗技演习任意一种武器全怪物通过后出现
终末の时	特殊	3000z	36000z	50分	决战场	红黑龙	传说の黑龙讨伐后出现
祖龙	特殊	3000z	36000z	50分	塔	祖龙	全古龙种讨伐数各10只后出现
迫り来る仙高人	讨伐	2000z	24000z	30分	街	砦蟹	8星紧急任务
起源にして、顶点	讨伐	3000z	36000z	50分	决战场	霸龙	8星紧急任务
疾风の迅龙	狩猎	750z	9000z	50分	树海＜昼＞	迅龙	有村上位迅龙影像后出现
暗より生まれし者	狩猎	750z	9000z	50分	密林＜夜＞	迅龙	有村上位迅龙影像后出现
集会G★							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
ヒプノック二连击!	狩猎	1100z	13200z	50分	树海＜昼＞	眠鸟2只	升G1星紧急任务
战国大名风云录	狩猎	880z	10500z	50分	旧沙漠	紫盾蟹/黄速龙	关键任务
旧密林に走る稻妻	狩猎	780z	9300z	50分	旧密林	电龙/红速龙	关键任务
地底湖から窥く目	狩猎	800z	9600z	50分	旧沙漠	水龙/沙龙	关键任务
牙兽の品格	狩猎	880z	10500z	50分	旧密林	绿毛兽/小桃毛兽	关键任务
雾にむせぶ旧沼地	狩猎	1350z	14100z	50分	旧沼地	紫怪鸟2只	关键任务
集会G★★							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝影	狩猎	1050z	12600z	50分	树海＜夜＞	迅龙/奇面王	升G2星紧急任务
溶岩龙ヴォルガノス出现!	狩猎	1100z	13200z	50分	火山＜昼＞	熔岩龙/食草龙	关键任务
天下分け目の大合战	狩猎	1920z	23100z	50分	沼地＜夜＞	镰蟹/红镰蟹	关键任务
喷烟まとう王者	狩猎	1050z	12600z	50分	旧火山	雄火龙/红速龙	关键任务
久远の女王	狩猎	1000z	12000z	50分	旧沼地	雌火龙/野猪群	关键任务
沙漠地带の暴れん坊	狩猎	1120z	13500z	50分	沙漠＜昼＞	沙狮子/黄速龙	关键任务
接近!ラオシャンロン	讨伐	3000z	36000z	35分	砦	老山龙亚种	G1星和G2星所有大连续讨伐通过后出现
集会G★★★							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝对强者	狩猎	1150z	13800z	50分	雪山＜昼＞	轰龙/白速龙群	关键任务
黑のファランクス	狩猎	2250z	27000z	50分	旧沙漠	黑角龙2只	关键任务
铠の霸者グラビモス	狩猎	1150z	13800z	50分	旧沼地	铠龙/蛇龙群	关键任务
秘境を目指して	狩猎	1350z	16200z	50分	塔秘境	银火龙	关键任务
一缕の月光	狩猎	1300z	15600z	50分	塔秘境	金火龙	关键任务
钢龙クシャルダオラ	讨伐	1420z	17100z	50分	沙漠＜夜＞	钢龙	G2星接近!ラオシャンロン通过后出现
风をまとう古龙	讨伐	1420z	17100z	50分	密林＜夜＞	钢龙	G2星接近!ラオシャンロン通过后出现
炼狱の主、恐れる炎帝	讨伐	1550z	18600z	50分	火山＜夜＞	炎王龙	G2星接近!ラオシャンロン通过后出现
真夜中の谒见	讨伐	1550z	18600z	50分	沼地＜夜＞	炎王龙	G2星接近ラオシャンロン通过后出现
しじまの向こう	讨伐	1420z	17100z	50分	沼地＜夜＞	霞龙	G2星接近ラオシャンロン通过后出现
宵暗に消ゆ	讨伐	1420z	17100z	50分	密林＜夜＞	霞龙	G2星接近ラオシャンロン通过后出现
浮岳龙	讨伐	2500z	30000z	50分	塔2	浮岳龙/大雷光虫	升G3星紧急任务
迫り来る仙高人	讨伐	3500z	42000z	30分	街	砦蟹	关键任务
传说の黑龙	特殊	4500z	54000z	50分	シュレイド城	黑龙	训练所G级训练全怪物1种武器通过后出现
终末の时	特殊	4500z	54000z	50分	决战场	红黑龙	G★3传说の黑龙通过各古龙1次讨伐后出现
祖龙	特殊	4500z	54000z	50分	塔	祖龙	G★3终末の时通过，G级大连续狩猎全通过出现
集会G级紧急任务							
任务名	种类	契约金	报酬金	限时	指定地	主要怪物	特殊条件&备注
绝对零度	讨伐	5000z	60000z	50分	雪山深奥	崩龙	——

G★3秘境を目指して

同样在古塔秘境进行的任务，但这次的狩猎对象换成了雄火龙的稀少种，银火龙**リオレウス**，因为攻击方式完全类似，在这里不再赘述。银火龙同样弱雷，斩切系和打击系的弱点与银火龙一样，如实在觉得有难度，请带好闪光玉以及各种陷阱。



G★3迫り来る仙高人

这是一个比较特殊的任务，地点是在“街”，目标是防御砦蟹**シェンガオレン**的进攻，当然也可以讨伐砦蟹。跟老山龙一样，砦蟹就是一个巨大的移动素材库，而且不太会主动攻击玩家，这是笔者比较不推荐近战的怪物之一，因为无论用锤子砸脚还是用双刀乱舞，都会被砦蟹的脚踩到，比较建议的是用弩炮带上各等级的贯通弹和扩散弹，以及这两种弹药的调合素材，对准砦蟹的身体射击，任务达成只是时间问题。

G★3紧急任务 绝对零度

这个任务是讨伐新增怪物中的最后一个崩龙**ウカムルバス**，战斗地点在雪山深奥。虽然体型巨大，但崩龙其实和它在火山的远亲霸龙一样，是个外强中干的家伙。不过陷阱对它是无效的。主要攻击方式是冰雪喷射、钻地以背脊攻击等。崩龙的龙吼周围带有巨大的风压，虽然不至于被吼到，但也无法近身。在头部附近攻击的玩家要小心崩龙衔起雪块砸人。比较推荐的方式是大家带足闪光弹，用火属性双刀乱舞胸部，崩龙可以破的部位是胸部、头部以及尾部。在经历了这么多的战斗之后，相信各位玩家应该能够比较轻松地讨伐崩龙成功了。



防具技能列表

技能系统	数值	发动技能	技能效果	技能系统	数值	发动技能	技能效果
攻击	+20	攻击力UP【大】	攻击力大幅上升(武器倍率+20)		-10	睡眠倍加	睡眠时间加倍
	+15	攻击力UP【中】	攻击力上升(武器倍率+10)	抗菌	+10	抗菌	不能吃东西的效果无效
	+10	攻击力UP【小】	攻击力小幅上升(武器倍率+5)	疲劳	+10	疲劳无效	疲劳状态无效
	-10	攻击力DOWN【小】	攻击力小幅下降(武器倍率-5)	耐雪	+10	耐雪	不会变成雪人
	-15	攻击力DOWN【中】	攻击力下降(武器倍率-15)	耐震	+10	耐震	不受震地效果影响
	-20	攻击力DOWN【大】	攻击力大幅下降(武器倍率-20)	听觉保护	+15	高级耳拴	大小咆哮效果无效化
防御	+20	防御+40	防御力大幅上升(防御力+40)		+10	耳拴	小咆哮效果无效化
	+15	防御+30	防御力上升(防御力+30)	风压	+20	龙风压无效	
	+10	防御+20	防御力小幅上升(防御力+20)		+15	风压【大】无效	风压【大】效果无效
	-10	防御-20	防御力小幅下降(防御力-20)		+10	风压【小】无效	风压【小】效果无效
	-15	防御-30	防御力下降(防御力-30)	盗み无效	+10	盗み无效	物品不会被偷盗
	-20	防御-40	防御力大幅下降(防御力-40)	状态耐性	+10	护法	所有异常状态无效
体力	+20	体力+50	初期体力+50	对炎龙	+10	钢壳の护り	地形伤害无效、火耐性+10
	+15	体力+30	初期体力+30	对钢龙	+10	霞皮の护り	龙风压无效、冻结无效
	+10	体力+20	初期体力+20	对霞龙	+10	炎鳞の护り	偷盗、中毒、耐力下降无效
	-10	体力-10	初期体力-10	匠	+10	斩れ味レベル+1	近战武器斩味提升一级
	-15	体力-20	初期体力-20		-10	斩れ味レベル-1	近战武器斩味降低一级
	-20	体力-30	初期体力-30	斩れ味	+10	业物	近战武器斩味消耗量减半
全耐性	+20	全耐性+10	全耐性值+10		-10	なまくら	近战武器斩味消耗量加倍
	+15	全耐性+5	全耐性值+5	剑术	+10	心眼	不会弹刀(斩味消耗按通常计算)
	+10	全耐性+3	全耐性值+3	刀匠	+10	真打	斩味+1、业物、攻击力UP大效果
	-10	全耐性-3	全耐性值-3	研ぎ师	+10	砥石使用高速化	使用砥石时间缩短
	-15	全耐性-5	全耐性值-5		-10	砥石性能半减	使用砥石时间增加
	-20	全耐性-10	全耐性值-10	ガード性能	+20	ガード性能+2	防御时受到攻击威力-20
火耐性	+15	火耐性+10	火耐性值+10		+10	ガード性能+1	防御时受到攻击威力-10
	+10	火耐性+5	火耐性值+5		-10	ガード性能-1	防御时受到攻击威力+5
	-10	火耐性-5	火耐性值-5	自动防御	+10	オートガード	无操作时被攻击会使用自动防御
	-15	火耐性-10	火耐性值-10	拔刀	+10	拔刀术	拔刀攻击必定出会心
水耐性	+15	水耐性+10	水耐性值+10	通常弹强化	+10	通常弹、连射矢威力UP	弩的通常弹、弓的连射箭威力1.1倍
	+10	水耐性+5	水耐性值+5	贯通弹强化	+10	贯通弹、贯通矢威力UP	弩的贯通弹、弓的贯通箭威力1.1倍
	-10	水耐性-5	水耐性值-5	散弹强化	+10	散弹、扩散矢威力UP	弩的散弹、弓的扩散箭威力1.3倍
	-15	水耐性-10	水耐性值-10	通常弹追加	+15	通常弹全レベル追加	可使用所有级别的通常弹(弩专用)
冰耐性	+15	冰耐性+10	冰耐性值+10		+10	通常弹LV1追加	可使用通常弹LV1(弩专用)
	+10	冰耐性+5	冰耐性值+5	贯通弹追加	+15	贯通弹全レベル追加	可使用所有级别的贯通弹(弩专用)
	-10	冰耐性-5	冰耐性值-5		+10	贯通弹LV1追加	可使用贯通弹LV1(弩专用)
	-15	冰耐性-10	冰耐性值-10	散弹追加	+15	散弹全レベル追加	可使用所有级别的散弹(弩专用)
雷耐性	+15	雷耐性+10	雷耐性值+10		+10	散弹LV1追加	可使用散弹LV1(弩专用)
	+10	雷耐性+5	雷耐性值+5	榴弹追加	+15	彻甲榴弹全レベル追加	可使用所有级别彻甲榴弹(弩专用)
	-10	雷耐性-5	雷耐性值-5		+10	彻甲榴弹LV1追加	可使用彻甲榴弹LV1(弩专用)
	-15	雷耐性-10	雷耐性值-10	扩散弹追加	+15	扩散弹全レベル追加	可使用所有级别的扩散弹(弩专用)
龙耐性	+15	龙耐性+10	龙耐性值+10		+10	扩散弹LV1追加	可使用扩散弹LV1(弩专用)
	+10	龙耐性+5	龙耐性值+5	装填	+20	装填速度+3	大幅度加快上弹和装瓶速度
	-10	龙耐性-5	龙耐性值-5		+15	装填速度+2	加快上弹和装瓶速度
	-15	龙耐性-10	龙耐性值-10		+10	装填速度+1	小幅度加快上弹和装瓶速度
气绝	+15	气绝无效	不会眩晕		-10	装填速度-1	小幅度减慢上弹和装瓶速度
	+10	气绝确率半减	自身受到的眩晕值减半		-15	装填速度-2	减慢上弹和装瓶速度
	-10	气绝倍加	眩晕时间加倍		-20	装填速度-3	大幅度减慢上弹和装瓶速度
毒	+15	毒无效	不会中毒	自动装填	+10	自动装填	弩不上弹时可以直接射击(反动大)，弓可以自动装瓶
	+10	毒半减	毒效果减半				
	-10	毒倍加	毒效果加倍	反动	+20	反动轻减+2	大幅度降低弩的反动
麻痹	+15	麻痹无效	不会被麻痹		+10	反动轻减+1	小幅度降低弩的反动
	+10	麻痹半减	麻痹时间减半	装填数	+10	装填数UP	弩全弹种装填数+1，弓增加一段蓄力
	-10	麻痹倍加	麻痹时间加倍	精密射击	+10	ぶれ幅DOWN	弹矢的偏离幅度下降
睡眠	+15	睡眠无效	不会睡眠		-10	ぶれ幅UP	弹矢的偏离幅度增加
	+10	睡眠半减	睡眠时间减半	毒瓶追加	+10	毒ビン追加	可以装备毒瓶

技能系统	数值	发动技能	技能效果	技能系统	数值	发动技能	技能效果
麻痹瓶追加	+10	麻痹ビン追加	可以装备麻痹瓶	地形	+15	地形ダメージ无效	熔岩和阳炎龙的炎铠伤害无效
睡眠瓶追加	+10	睡眠ビン追加	可以装备睡眠瓶		+10	地形ダメージ半减	熔岩和阳炎龙的炎铠伤害减半
强击瓶追加	+10	强击ビン追加	可以装备强击瓶		-10	地形ダメージ增【小】	熔岩和阳炎龙的炎铠伤害1.5倍
接击瓶追加	+10	接击ビン追加	可以装备接击瓶		-15	地形ダメージ增【大】	熔岩和阳炎龙的炎铠伤害2倍
射手	+10	刚弹	复合弹种强化	スタミナ	+10	ランナー	除了回避和防御动作外，耐力消耗减半
达人	+20	见切り+3	武器会心+30%		-10	钝足	除了回避和防御动作外，耐力消耗1.2倍
	+15	见切り+2	武器会心+20%	体术	+15	体术+2	回避行动和防御时耐力消耗减半
	+10	见切り+1	武器会心+10%		+10	体术+1	回避行动和防御时耐力消耗减少1/3
	-10	见切り-1	武器会心-10%		-10	体术-1	回避行动和防御时耐力消耗增加1/3
	-15	见切り-2	武器会心-20%		-15	体术-2	回避行动和防御时耐力消耗加倍
特殊攻击	+10	状态异常攻击强化	异常攻击状态值1.125倍	はらへり	+15	はらへり无效	除寒冷效果外，耐力不会减少
属性攻击	+10	属性攻击强化	属性攻击1.1倍		+10	はらへり半减	减慢耐力减少时间
回复速度	+20	ダメージ回复速度+2	伤害回复速度提高4倍		-10	はらへり倍加【小】	耐力减少时间稍快
	+10	ダメージ回复速度+1	伤害回复速度提高2倍		-15	はらへり倍加【大】	加快耐力减少时间
	-10	ダメージ回复速度-1	伤害回复速度降低至1/4	气配	+10	隐密	不容易被怪物发现
	-20	ダメージ回复速度-2	伤害回复速度降低至1/8		-10	挑发	容易被怪物发现
加护	+10	精灵の加护	25%几率伤害减轻30%	运气	+15	激运	得到报酬素材大幅增加
	-10	恶灵の加护	25%几率伤害增加30%		+10	幸运	得到报酬素材增加
ガード强化	+10	ガード强化	可防御通常不能防御的攻击		-10	不运	得到报酬素材减少
回避性能	+15	回避性能+2	回避动作无敌时间增加0.4秒		-20	灾难	得到报酬素材大幅减少
	+10	回避性能+1	回避动作无敌时间增加0.2秒	剥ぎ取り	+20	剥ぎ取り名人	剥取中不会被小伤害中断，剥取次数+1
回避距离	+10	回避距离UP	回避动作的距离增加		+10	剥ぎ取り铁人	剥取中不会被小伤害中断
底力	+15	火事场力+2	体力40%以下防御力+60	高速设置	+10	陷阱师	放置系的道具放置时间缩短
	+10	火事场力+1	体力40%以下防御力+90 攻击力1.3倍	捕获	+15	捕获名人	捕获通过后得到更多素材
	-10	心配性	体力40%以下防御力-42 攻击力0.7倍		+10	捕获上手	捕获通过后得到较多素材
炮术	+15	炮术王	大炮、城防弩攻击力1.1倍，铳枪炮击1.1倍，龙击炮1.2倍，彻甲榴弹1.5倍	观察眼	+10	捕获の见极め	投掷染色球后怪物可捕捉时显示为黄色
				回复	+10	体力回复アイテム强化	体力回复系物品效果1.25倍
	+10	炮术师	大炮、城防弩攻击力1.1倍		-10	体力回复アイテム弱化	体力回复系物品效果0.75倍
溜め短缩	+10	集中	大剑、锤、弓蓄力时间缩短 太刀炼气槽积蓄值增加	效果持续	+10	アイテム使用强化	效果持续系物品时间1.5倍
					-10	アイテム使用弱化	效果持续系物品时间减少2/3
	-10	杂念	大剑、锤、弓蓄力时间增长 太刀炼气槽积蓄值减少	广域	+10	广域化+1	药草、回复药、解毒药、怪力种、忍耐种使用时同区同伴得到50%效果
根性	+10	根性	一定以上体力时受到直接秒杀的攻击，一定几率HP剩1		+20	广域化+2	药草、回复药、解毒药、怪力种、忍耐种使用时同区同伴得到100%效果
怒	+10	逆鳞	火事场力+2、根性	投掷	+10	投掷技术UP	投掷距离增加，回旋标坏时50%几率可以不损坏
地图	+10	地图常	不拿地图也会有地图显示				
	-10	地图无效	拿了地图也不会有地图显示	爆弹强化	+10	ボマー	爆弹系伤害1.5倍，爆弹系调合几率100%
千里眼	+15	自动マーキング	提供BOSS级怪物的详细位置显示	食いしん坊	+15	拾い食い	使用食物时1/3几率耐力最大值增加25
	+10	探知	投掷染色球后有详细位置显示		+10	まんぷく	吃肉时耐力最大值增加25
采取	+15	采取+2	采集点拣不到物品的几率降低	食事	+10	早食い	使用食用物品的速度加快
	+10	采取+1	采集点拣不到物品的几率小幅度降低		-10	スローライフ	使用食用物品的速度减慢
	-10	采取-1	采集点拣不到物品的几率增加	肉焼き	+10	肉焼き名人	烤成熟肉的时机延长
高速收集	+10	高速剥ぎ取り&采取	剥取和采取速度加快		-10	自称、肉焼き名人	烤成熟肉的时机缩短
运搬	+10	运搬の达人	搬运时移动速度上升	笛	+10	笛吹き名人	笛损坏时50%几率不损坏，笛效果增长
气まぐれ	+15	神の气まぐれ	镐、虫网、笛、回旋标50%几率不会损坏	调合成功率	+20	调合成功率+45%	调合成功率+45%
	+10	精灵の气まぐれ	镐、虫网、笛、回旋标25%几率不会损坏		+15	调合成功率+25%	调合成功率+25%
	-10	恶灵の气まぐれ	镐、虫网、笛、回旋标25%几率容易损坏		+10	调合成功率+15%	调合成功率+15%
	-15	恶魔の气まぐれ	镐、虫网、笛、回旋标50%几率容易损坏		-10	调合成功率-5%	调合成功率-5%
钓り	+10	钓り名人	使用青蛙以外的钓饵，一次必上钩		-15	调合成功率-10%	调合成功率-10%
耐暑	+15	暑さ【大】无效	暑完全无效		-20	调合成功率-15%	调合成功率-15%
	+10	暑さ【小】无效	地图上显示深红色以外的区域暑无效	弹调合	+10	最大数弹生产	弹和瓶调合时，调合数量为最大调合数
	-10	暑さ倍加【小】	暑地形的地方体力减少的速度1.5倍	炼金术	+10	炼金术	可以使用炼金调合
	-15	暑さ倍加【大】	暑地形的地方体力减少的速度2倍	オトモ指导	+15	オトモ指导と交流	增加随从猫的经验值和好感度
耐寒	+15	寒さ【大】无效	寒完全无效		+10	オトモ指导	随从猫获得的经验值增加
	+10	寒さ【小】无效	雪山顶上的区域以外，寒无效	オトモ攻击	+10	オトモ攻击力UP	随从猫攻击力上升
	-10	寒さ倍加【小】	寒地形的地方耐力减少的速度1.5倍	オトモ防御	+10	オトモ防御力UP	随从猫防御力上升
	-15	寒さ倍加【大】	寒地形的地方耐力减少的速度2倍	胴系统倍加	——	胴系统倍加	身防具上的技能点倍加

G★2久远の女王

种类	食事系1只	食事系2只	食事系3只	食事系4只	食事系5只
肉	くず肉	七味ソーセージ	ミートワゴン	ガビアルカルビ	ギガントミート
坚肉	サイコロミート	ガブリブロース	プリンセスポーク	キングターキー	——
	ゴムジャーキー	ワイルドベーコン	マトングレート	龙足	龙头
	——	——	——	——	リュウノテール
野菜	ふたごキノコ	ヤングポテト	激辛ニンジン	炮丸レタス	シモフリトマト
	ドテカボチャ	まだらネギ	棍棒ネギ	五香セロリ	キングトリュフ
	ジャンゴーネギ	マイルドハーブ	西国パセリ	レアオニオン	オニマツタケ
	——	スライスサボテン	——	——	——
鱼介	オンプウオ	スネークサーモン	くの字エビ	大王イカ	千年蟹
	骨タコ	ブリカブト	兜ガニ	女王エビ	たてがみマグロ
	ホタテチップ	——	スパイクフグ	ピンクキャビア	红莲鲷
谷物	ジャリライス	顽固パン	ウォーミル麦	ココット米	ソウルビーンズ
	フラヒヤ麦	大雪米	クック豆	マスターベーグル	黄金米
	ミックスビーンズ	——	ウマイ米	古代豆	ヘブンブレッド
果 g	オイルレーズン	北风みかん	冰树リンゴ	炎热マンゴー	エメラルドリアン
	——	フルーツジャム	——	长寿ジャム	——
乳品	粉吹きチーズ	クヨクヨーグルト	猛牛バター	ロイヤルチーズ	幻兽チーズ
	ネンチャクリーム	熟成チーズ	チリチーズ	——	——
酒	ホピ酒	フラヒヤビール	パニーズ酒	ブレスワイン	黄金芋酒

Mixture物品调

编号	调合后物品	素材A	素材B	调合几率(%)	调合数量
1	回复药	药草	アオキノコ	95	1
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90	1
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90	1
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75	1
5	解毒剂	げどく草	アオキノコ	95	1
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90	1
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65	1
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55	1
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	75	1
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75	1
11	强走药	增强剂	生焼け肉	75	1
12	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65	1
13	元气ドリンコ	ハチミツ	落阳草	65	1
14	鬼人药	增强剂	怪力の种	65	1
15	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55	1
16	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75	1
17	硬化药	增强剂	忍耐の种	65	1
18	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55	1
19	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75	1
20	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	95	1
21	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95	1
22	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	95	1
23	クーラーミート	こんがり肉	冰结晶	95	1
24	特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ	85	1
25	冰结晶イチゴ	热带イチゴ	冰结晶	85	1
26	解冰剂	火药草	はじけイワシ	95	1
27	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90	1
28	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90	1
29	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90	
30	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95	2
31	消臭玉	素材玉	落阳草	75	1
32	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75	1
33	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75	1
34	闪光玉	素材玉	光虫	75	1
35	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75	1
36	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95	1
37	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95	1
38	爆药	火药草	ニトロダケ	95	1
39	小タル爆弹	小タル	火药草	90	1
40	小タル爆弹G	小タル爆弹	ハレツアロワナ	90	1
41	大タル爆弹	爆药	大タル	75	1
42	大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン	75	1
43	爆雷针	ハレツアロワナ	雷光虫	75	1
44	打上げタル爆弹	小タル爆弹	ランゴスタの羽	75	1
45	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹	バクレツアロワナ	75	1
46	音爆弹	爆药	鸣き袋	75	1
47	ネット	クモの巣	ツタの叶	90	1
48	落とし穴	ネット	トラップツール	75	1
49	シビレ陷阱	トラップツール	ゲネポスの麻痹牙	90	1
50	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95	1
51	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95	1
52	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90	1
53	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95	1
54	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75	1
55	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95	1
56	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95	1
57	虫あみ	ネット	龙骨【小】	75	1
58	虫あみグレート	ネット	龙骨【中】	95	1
59	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75	1
60	生命の粉	不死虫	龙の牙	90	1
61	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65	1
62	回复笛	生命の粉尘	角笛	65	1
63	解毒笛	角笛	抗菌石	65	1
64	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55	1
65	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55	1
66	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	90	1
67	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	90	1
68	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90	1
69	ブーメラン	砥石	龙骨【小】	90	1
70	力の爪	力の护符	老山龙の大爪	100	1
71	守りの爪	守りの护符	老山龙の大爪	100	1
72	LV2通常弹	カラの实	ハリの实	95	2~4
73	LV3通常弹	カラの实	はじけイワシ	95	2~4
74	LV1贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90	1~3
75	LV2贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75	1~3
76	LV3贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ	75	1~2
77	LV1散弹	カラの实	はじけクルミ	90	1~3
78	LV2散弹	カラの实	龙の牙	75	1~3
79	LV3散弹	カラ骨【小】	龙の牙	75	[illegible]
80	LV1彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90	[illegible]
81	LV2彻甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90	[illegible]
82	LV3彻甲榴弹	カラ骨【大】	バクレツアロワナ	95	[illegible]
83	LV1扩散弹	カラの实	カクサンの实	90	1
84	LV2扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪	75	1
85	LV3扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン	75	1
86	火炎弹	カラの实	火药草	90	[illegible]
87	水冷弹	カラの实	キレアジ	75	1~3
88	电击弹	カラの实	光虫	75	2~4
89	冰结弹	カラの实	冰结晶	75	1~3
90	灭龙弹	カラ骨【大】	龙杀しの实	75	1
91	LV1回复弹	カラの实	药草	90	1
92	LV2回复弹	回复药	カラの实	90	1
93	LV1毒弹	カラの实	毒テングダケ	90	1
94	LV2毒弹	カラ骨【小】	イーオスの毒牙	75	1
95	LV1麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90	1
96	LV2麻痹弹	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痹牙	90	1
97	LV1睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90	1
98	LV2睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼	75	1
99	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90	1
100	鬼人弹	カラの实	怪力の种	75	1
101	硬化弹	カラの实	忍耐の种	75	1
102	空きビン	カラ骨【小】	砥石	85	1~2
103	毒ビン	空きビン	毒テングダケ	90	1~2
104	麻痹ビン	空きビン	マヒダケ	85	1~2
105	睡眠ビン	空きビン	ネムリ草	90	1~2
106	强击ビン	空きビン	ニトロダケ	85	1~2
107	接击ビン	空きビン	キレアジ	85	1~2
108	ペイントビン	空きビン	ペイントの实	90	1~2
109	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	65	1
110	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65	1
111	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75	1
112	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨【小】	90	1
113	铠玉	マカライト矿石	铠石	100	1
114	铠玉	铠石	キラビートル	100	1



狩猎笛乐谱表

效果名	旋律	持续时间（笛名人）秒	效果
移动速度ＵＰ	白→白or紫→紫	180(240)	提升自身移动速度
弹かれ减少	接上后白→白or紫→紫	180(240)	自身攻击时不弹刀
千里眼	青→青→空	30(60)	探知怪物所在位置
高周波	黄→黄→黄	——	和音爆弹同样效果
攻击力强化【小】	白→赤	120(150)	攻击力增加20%
攻击力强化【大】	紫→赤→赤	90(120)	攻击力增加30%
防御力强化【小】	赤→黄	120(150)	防御力强化20%
防御力强化【大】	赤→绿→赤or赤→空→空→紫	90(120)	防御力强化30%
体力增加【小】	赤→青→白	180(240)	最大体力上升20
体力增加【中】	赤→赤→空	180(240)	最大体力上升30
体力增加【大】	赤→青→赤→紫	180(240)	最大体力上升50
风压轻减	青→青→赤	180(240)	风压【小】无效
风压无效	青→青→绿or青→空→青	180(240)	风压【大】无效
风压完全无效	青→青→黄→紫	180(240)	龙风压无效
强走效果【小】	白→青	90(120)	耐力无限
强走效果【大】	紫→青→青	150(180)	耐力无限
听觉保护【小】	空→空→赤	180(240)	耳拴
听觉保护【大】	空→空→绿→紫	120(240)	高　耳拴
寒さ无效&耐雪	空→空→黄	240(300)	寒完全无效+耐雪
暑さ无效	空→绿→空	240(300)	暑完全无效
气绝无效	空→青→紫	180(240)	气绝无效
麻痹无效	空→黄→黄	180(240)	麻痹无效
耐震	空→黄→空	180(240)	不受震地效果
属性攻击力强化	黄→青→黄→白	90(120)	属性攻击1.1倍
火耐性强化【小】	黄→赤	60(90)	火耐性+10
火耐性强化【大】	黄→青→白	60(90)	火耐性+20
水耐性强化【小】	黄→青→紫	60(90)	水耐性+10
水耐性强化【大】	黄→青→青→白	60(90)	水耐性+20
雷耐性强化【小】	黄→空→紫	60(90)	雷耐性+10
雷耐性强化【大】	黄→黄→青	60(90)	雷耐性+20
冰耐性强化【小】	黄→白→空or黄→绿→白	60(90)	冰耐性+10
冰耐性强化【大】	黄→紫→空or黄→绿→紫	60(90)	冰耐性+20
龙耐性强化【小】	白→黄	60(90)	龙耐性+10
龙耐性强化【大】	紫→黄→黄	60(90)	龙耐性+20
体力回复【小】	紫→绿	——	体力20回复
体力回复【中】	绿→紫→黄	——	体力30回复
体力回复【大】	绿→绿→紫→空	——	体力40回复
体力回复【小】&解毒	白→绿	——	体力20回复+解毒
体力回复【中】&解毒	绿→青→紫→青	——	体力30回复+解毒
体力回复【中】&消臭	绿→白→空	——	体力30回复+消臭
回复速度【小】	绿→绿→黄	120(180)	体力自然回复量2倍
回复速度【大】	绿→赤→绿→紫	120(180)	体力自然回复量3倍
精灵王の加护	绿→黄→紫→黄	120(180)	50%几率受到伤害减少1/3

本作的系统独特，PA系统通过同伴的自由活动引发剧情，使玩家了解同伴们的想法；战斗系统简单轻松，与传说系列略有相似之处；人物技能系统颇为丰富，创作物品与角色才能紧密相连，玩家可以通过消费SP点数，学会各种技能，亲自制作物品防具等。

System PA

同伴们在城市中自由行动发生特殊事件的系统，也是本系列的独特系统之一。在城市入口实行PA时，主人公们按自己的喜好度过异端自由的时间，与他们对话会发生一些特殊事件。玩家可以通过PA了解同伴的性格，并且可以得到物品等，对游戏结局也有很大的影响。

System 感情值



感情值分为友情值和爱情值，是表示同伴间的感情的数值。此数值与特殊事件、战斗都密切相关，提升感情值，可以出现平时不会出现的珍贵PA，使战斗更为轻松。虽然在游戏中并不能确认此数值，但通过不断的积累，角色间的感情值会逐渐提升。

System 技能

在城市的商店中可以购买，购入技能后，消耗SP点数使角色习得相关特技，通过各角色等级提升，玩家可以获得SP值。特技分为提升能力的特技通常特技和提升战斗能力的战斗特技两种。特技的提升会提升角色能力、提升回复物品的回复率、降低战斗的难度，是对冒险非常有利的重要系统。

物品创作



使用素材制造物品的系统，修得指定特技后，主人公会学会物品创作。使用调合、炼金等方法创作物品，还可以鉴定那些能力不明的物品。特技的等级上升，也会提高物品创作的成功率，还可以创作出更为优秀的物品。

才能（タレント）

主人公最初拥有的才能，表示出主人公个性的系统，对物品创作会产生很大影响。各种物品创作对应不同的才能，让适合主人公的进行该种物品创作成功率会大幅提高，比如说使用调理的物品创作，拥有味觉的主人公成功率极高。



战斗系统



进入战斗后，野外场景画面切换为战斗画面，参战同伴们会按设定的队列站位，玩家可以操作一人进行战斗。在战斗中圆圈键为普通攻击，主人公会按自动追击指定的敌人；按L或R键盘可以发动设定的必杀技，在使用必杀技时则要消费规定的MP值；按三角键，可以调出战斗菜单，包括战术变更、物品使用、纹章术使用、逃跑四项。消灭全部怪物后战斗结束。



克劳德·凯利
Crawd C.kenny

父亲是银河联邦的提督罗尼克斯，克劳德小小年纪也当上了银河联邦军的士官，从小他就被家人严加管教，但他相信自己的实力，想凭真正的实力证明自己。

蕾娜·兰菲特
Rena Lanford

居住在未开发的绿色神秘惑星上的少女，虽然外表和普通女孩没什么区别但却拥有不可思议的治愈能力，蕾娜不知自己从何而来又将向何处去，关于她的身世一切都是谜。

STAR OCEAN Second Evolution スターオーシャン2

PS大作的复刻作品，游戏画面、战斗系统继承原作，战斗难度降低，不擅长亲自控制战斗的玩家也能轻松完成整个游戏。 □文/雪飞

PSP	本刊译名：星海传说2			CERO A
	SQUARE ENIX	4800日元	2008年4月2日	
角色扮演	UMD	日版	1人	1.6Gb

热血青春的少年主人公为了新朋友们放弃原来的生活！



System 熟练度

必杀技和纹章术都有自己的熟练度，通过不断使用熟练度数值提升，达到一定高度还可以进化为其他特技。纹章术的熟练度主要与威力和咏唱时间有关，虽然没有剧烈的变化，但每提升1熟练度，纹章术的威力确实提升。必杀技的熟练度超过一定数值时，威力、性能才会大幅提升，还有一些必杀技会追加攻击次数。



纹章术

通过咏唱引起特别现象的技术，会带来各种各样的效果。发动纹章术需要咏唱时间，威力越高的纹章术需要的咏唱时间越长，不过可以通过修炼缩短咏唱时间的特技加快咏唱时间。敌人进行特殊移动时，受到普通攻击并不会损失体力，但纹章术则可无视敌人的“无敌状态”给予敌人有力的打击。使用纹章术必须消费MP。



←大量敌人同时出现。



→派遣两名前卫角色用于保护后卫。

System 奇袭

在野外场景突然进入战斗，会出现遭受敌人奇袭的情况。背后遭受奇袭时，本来位于后方的术师成为最前线队员，很容易遭受敌人的攻击；被围困时，参战队员会陷入敌人的包围圈，术师也会遭受到敌人的攻击。遭受奇袭时，我方队员会陷入昏迷状态，在头顶的星星消失之前不能行动。



System 战术

决定领袖以外队员行动的系统，根据角色类型不同指示内容不同。制定合适的战术可以发挥出同伴们的真正实力，使战斗更为简单。



↑空中的敌人也可攻击。

System 音乐

使用不同的乐器，主人公们可以演奏出悠扬的乐曲，可以为玩家带来各种正面效果。不过在演奏恶魔之歌时则会出现强大的敌人。

乐器	曲名	效果	得意主人公
ピアノ	救いの歌	HP、MP自动回复	アシュトン
	祝福の歌	全パラメーター上升	オペラ
チェンバロ	精灵の舞	命中率上升	ディアス
	妖精の舞	回避率上升	エルネスト
幻の三味线	苍き疾风	AGL上升	ノエル
	秘めたる力	最大HP、MP上升	ノエル
白银のトランペット	恶魔の旋律	演奏结束后强敌出现	クロード
	神神の旋律	特技成功	クロード
ハーモニカ	战いの调べ	エンカウント率上升	ボーマン
	孤独の调べ	エンカウント率减少	プリシス
ライラ	裁きのメロディ	攻击力上升	レナ
	永远のメロディ	防御力上升	レナ
バイオリン	ヒーロー登场	演奏结束出现敌人	セリーヌ
	女神光临	特技成功率上升	レオン
オルガン	愈しの歌	HP自动回复	チサト
	安らぎの歌	MP自动回复	チサト

System 主人公的小秘密

主人公	种族	类型	性别	年龄	生日	身高	体重	三围	声优
クロード	ヒューマン	战士	男	19	1/23	175cm	68kg	—	浪川大辅
レナ	ネーディアン	术师	女	17	5/13	161cm	45kg	B79W59H83	水树奈奈
セリーヌ	エクスペル	术师	女	23	9/18	167cm	50kg	B87W58H88	中岛沙树
アシュトン	エクスペル	战士	男	20	9/28	180cm	80kg	—	石田彰
プリシス	エクスペル	战士	女	16	2/29	155cm	43kg	B79W60H83	钉宫理惠
ボーマン	エクスペル	战士	男	27	12/30	175cm	78kg	—	藤原启智
ディアス	エクスペル	战士	男	25	8/5	192cm	82kg	—	杉田智和
レオン	フェルプール	术师	男	12	11/25	135cm	36kg	—	小林由美子
オペラ	テトラジェネス	战士	女	23	8/24	160cm	50kg	B83W58H86	田中敦子
エルネスト	テトラジェネス	战士	男	35	8/31	190cm	90kg	—	东地宏树
ノエル	ネーディアン	术师	男	24	2/26	173cm	74kg	—	水岛大宙
チサト	ネーディアン	战士	女	22	10/21	164cm	52kg	B85W60H84	大浦冬华

System 必杀技

每位角色都有自己的必杀技或者是纹章术，并且有熟练度存在，每次使用必杀技的时候，熟练度都会提升一，达到熟练度上限的时候，攻击力提升必杀技发生变化。

クロード

必杀技名	消费MP	习得等级	熟练度	说明
フェイズガン	0	—	—	只可在序盘使用
空破斩	4	3	200	远距离、近距离两用
流星掌	7	7	300	远距离、近距离两用
兜割	9	13	260	飞身攻击敌人头部
活人剑	11	20	200	HP回复
バーストナックル	12	28	100	炎属性拳击
爆破斩	17	38	270	地面出现锋利的岩石
双破斩	15	45	160	剑攻击
喉龙破	28	53	500	龙息攻击
ソードボンバー	32	62	450	炎块攻击
镜面刹	38	70	460	连续斩击

アシュトン

必杀技名	消费MP	习得等级	熟练度	说明
ツインスタッブ	4	—	100	连续突击
クロスラッシュ	8	—	100	十字斩击
リーフスラッシュ	19	—	200	瞬间移动到对手前斩击
ノーザンクロス	9	18	200	冰攻击
ピアシングソード	12	22	130	双手剑投掷攻击
ハリケーンスラッシュ	16	45	200	斩击
デッドトライアングル	19	53	—	封印敌人行动
ドラゴンブレス	28	64	140	双头龙息攻击
ソードダンス	32	70	400	连续斩击
トライエース	45	—	140	全体攻击

プリシス

必杀技名	消费MP	习得等级	熟练度	说明
ロケットぱーんち	4	—	120	发射攻击
ほっぷすてっぷ	5	—	140	飞到敌人处瞬间攻击
モール	7	17	100	攻击土中移动的敌人
えーい、やぁっ	8	25	220	投掷攻击
パラボラビーム	12	38	240	连续攻击
ぽかぽかアタック	15	48	510	铁锤旋转攻击
ブラッディマリー	32	57	360	钻头攻击
无人くんスーパービーム	24	—	120	射线攻击
ほろほろグラフ	20	—	130	アシュトン剑技ソードダンス发动后，模仿攻击
バーリヤ	28	—	200	投掷范围攻击

ボーマン

必杀技名	消费MP	习得等级	熟练度	说明
气功击	4	—	200	连续攻击
毒气弹	5	—	250	毒药投掷攻击
首枷	6	—	380	跳跃攻击敌人头部
朱雀双爪击	10	—	400	炎属性攻击
秘仙丹	8	28	—	HP回复
死方阵	13	35	100	分身攻击
旋风掌	15	43	400	吹飞敌人
炸裂掌	28	51	200	爆炸攻击
破碎弹	20	66	200	投掷炎属性炸弹攻击
樱花连击	36	74	250	连续攻击

ディアス

必杀技名	消费MP	习得等级	熟练度	说明
空破斩	4	—	—	远距离、近距离两用
ケイオスソード	5	—	120	远距离、近距离两用
クロスウェイブ	8	—	120	十字斩击
胧	10	—	130	斩击将敌人挑上宇宙
疾风突	10	40	130	剑突击
弧月闪	13	48	100	三日月冲击波攻击
凤吼破	16	56	100	凤凰型战气攻击
圆月斩	25	63	100	剑尖弧攻击
梦幻	21	70	420	快速两段攻击
朱雀冲击破	30	78	200	炎属性攻击

オペラ				
必杀技名	消费MP	习得等级	熟练度	说明
フレイムランチャー	7	—	200	根据距离火焰攻击、炎属性
フォトンプリズン	10	—	270	停止敌人的行动
αオンワン	23	24	440	发射多枚追踪弹
スプレッドレイ	16	34	540	跳跃连射
コールドウインド	25	41	300	前方冰射线攻击、水属性
グラビテイシエル	20	54	—	暗属性攻击一定范围内敌人
ライトニングブレット	20	69	200	根据距离变化雷属性攻击
レーザービット	8	—	300	利用镜子攻击
ヒールスター	9	—	—	特殊光线己方全员HP回复
ハイパーランチャー	34	—	500	强力射线攻击

エルネスト				
必杀技名	消费MP	习得等级	熟练度	说明
ディメンジョンウイップ	5	—	240	瞬间移动鞭攻击
スパイラルウィップ	7	—	—	旋转鞭攻击
アークアタック	7	32	200	跳跃踹敌
サラウンドウイップ	10	41	120	连续鞭子攻击
クラウドダスト	18	49	100	回避率上升
ブロークンハート	17	58	200	鞭子攻击
サンダーウイップ	22	65	200	雷击攻击
ソニックウイップ	25	73	100	真空波攻击

チサト				
必杀技名	消费MP	习得等级	熟练度	说明
胧车	5	—	240	旋转攻击
バーニングカーズ	7	—	200	刺杀攻击
旋风	12	—	200	连续踹敌
10万ボルト	15	44	200	电磁波攻击，雷属性
フレイムスロアー	16	53	200	火炎放射攻击、炎属性
升龙	13	62	200	连续打击
チアーガス	25	68	—	发射催泪瓦斯
プレパレショーン	16	76	240	导弹攻击

Storyline

宇宙畅游不同文化科技的撞击

クロード篇

惑星ミロキニア

1、调查左上方开关看门。

2、调查建筑最深处发光装置，被传送到异空间。

神护の森

1、帮助被怪物袭击的少女レナ，使用物理攻击不能对怪物造成伤害，只能使用激光枪攻击。

アーリア村

1、到レナ家后与レナ母亲对话，然后与所有村民对话后返回。

2、与村长对话，从此可以使用宿屋。

サルバ

1、在アレン家发现隐藏秘道。

2、最深处与アレン战斗，敌人并不强悍，可以轻松取得胜利。



クロス王国

1、在宿屋休息一夜后，拜见クロス王，得到通行证。

2、中央广场剧情后，调整装备准备前往クロス洞窟。

クロス洞窟

1、最深处开启右上宝箱BOSS战，敌人还是很弱，可以轻松取胜。

2、胜利后离开クロス洞窟，出口附近セリーヌ加入。

クリク

1、码头与船长对话。

2、喷泉前与フィリア对话。

3、调整好装备后，再返回码头与船长对话。

4、街中闲逛被一小孩撞上，并被其偷走了钱包。

5、在酒馆前对话剧情之后，可以乘船出港。

6、不过因为海啸到来，依然不成乘船，只得从陆路离开。

マーズ

1、东北方向前进，进村对话。

2、去村长家对话，レナ暂时离队。

3、调整装备休息后，开始作战。建议多准备些回复的药品。

纹章の森

1、与盗贼手下四连战。

2、路上可以得到贵重的装备品，一定不要错过。

3、最深处BOSS战，战斗没什么难度，让セリーヌ连续攻击，轻松获胜。

4、战斗结束后，与レナ合流。

ハーリー

1、与入口处附近的人对话，得到双头龙的情报。

2、想要招募アシュトン，则要选择アシュトン路线。

アシュトン路线

1、得到双头龙情报后，前往サルバ。

2、坑道中看到告示板后，继续前进。

3、发现アシュトン与双头龙战斗，参战后アシュトン加入。

4、离开サルバ前去マーズ的长老家。

5、在长老家读书，得知必须物品。

System 细工

对黄金、宝石等进行加工，制作成装饰品。

クロード					
材料	作品				
アイアン	ハードリング	ハードピアス	ヘビーリング	ポイズンチェック	—
シルバー	エンゼルヘア	シルバークロス	シルバーバレッタ	シルバーリング	—
ゴールド	ゴールドクロス	ゴールドブレスレット	ゴールドピアス	ネックレス	—
サファイア	アンクレット	パープルミスト	—	—	—
ルビー	バーサークリング	リコイルブレスレット	ルビーピアス	—	—
クリスタル	カエル	プリズムリング	リフレクションリング	レジストリング	—
グリーンベリル	クラウン	フェアリィリング	マイトチエイン	ロットブレスレット	—
ダイヤモンド	アタックピアス	ファーストピアス	フラッシュピアス	リバースドール	—
スタールビー	イクリプスリング	シールドリング	ルビーペンダント	—	—
レインボーダイヤ	アトラスリング	そよ风のピアス	ドリームブレスレット	リジェネレートリング	—
ムーナイト	インセインリング	ムーンライト	ルナタリスマン	ルナティックピアス	—
贤者の石	ピヨノン	ピヨハン	メンタルリング	ワイズリング	—

レナ					
材料	作品				
アイアン	漆黒のピアス	ストーンチェック	パラライチェック	変な人形	—
シルバー	シルバーアイドル	シルバーチャーム	シルバーピアス	シルバーペンダント	—
ゴールド	ゴールドアイドル	ゴールドクラウン	ゴールドリング	シュトウルムリング	—
サファイア	アクアリング	フィートシンボル	ブルータリスマン	—	—
ルビー	シールドピアス	ブラッドピアス	フレアリング	—	—
クリスタル	ガラスの靴	降伏のペンダント	プリンセスリング	ホーリィリング	—
グリーンベリル	エメラルドピアス	エメラルドリング	グリーンブレスレット	タリスマン	—
ダイヤモンド	辉きのピアス	フラッシュピアス	プリティアイドル	プロミスドリング	—
スタールビー	スターダストリング	スターネックレス	スターピアス	プロテクションリング	—
レインボーダイヤ	ヒールリング	マジッククロス	マジックミスト	レフトクロス	—
ムーナイト	バトレイヤーリング	ムーンピアス	ルナタブレット	ルナティックリング	—
贤者の石	インフィニティリング	破魔の指轮	マインドリング	ミステイシンボル	—

セリーヌ					
材料	作品				
アイアン	漆黒のピアス	ハードリング	ヘビーリング	変な人形	—
シルバー	シルバーチャーム	シルバーバレッタ	シルバーピアス	シルバーペンダント	シルバーリング
ゴールド	ゴールドクラウン	ゴールドリング	シュトウルムリング	ネックレス	—
サファイア	アクアリング	フイートシンボル	ブルータリスマン	—	—
ルビー	ファイアリング	ブラッドピアス	フレアリング	リコイルブレスレット	—
クリスタル	ガラスの靴	降伏のペンダント	プリンセスリング	ホーリィリング	—
グリーンベリル	エメラルドピアス	エメラルドリング	クラウン	タリスマン	—
ダイヤモンド	アタックピアス	サンダーリング	ファーストピアス	プリティアイドル	プロミスドリング
スタールビー	スターダストリング	スターネックレス	スターピアス	プロテクションリング	—
レインボーダイヤ	そよ风のピアス	ドリームブレスレット	リジェネレートリング	レフトクロス	—
ムーナイト	バトレイヤーリング	ムーンピアス	ムーンライト	ルナタブレット	—
贤者の石	インフィニティリング	ミステイシンボル	メンタルリング	ワイズリング	—

アシュトン					
材料	作品				
アイアン	ハードピアス	ハードリング	ヘビーリング	変な人形	—
シルバー	エンゼルヘア	シルバーアイドル	シルバークロス	シルバーリング	—
ゴールド	ゴールドアイドル	ゴールドクラウン	ゴールドピアス	シュトウルムリング	—
サファイア	アンクレット	フイートシンボル	—	—	—
ルビー	シールドピアス	ブラッドピアス	ルビーピアス	—	—
クリスタル	降伏のペンダント	ホーリィリング	リフレクションリング	レジストリング	—
グリーンベリル	エメラルドリング	クラウン	タリスマン	フエアリィリング	—
ダイヤモンド	フラッシュピアス	プリティアイドル	プロミスドリング	辉きのピアス	—
スタールビー	イクリプスリング	シールドリング	プロテクションリング	ルビーペンダント	—
レインボーダイヤ	アトラスリング	ヒールリング	マジッククロス	マジックミスト	—
ムーナイト	バトレイヤーリング	ムーンピアス	ムーンライト	ルナタブレット	—
贤者の石	破魔の指轮	ピヨノン	ピヨハン	マインドリング	—

プリシス					
材料	作品				
アイアン	漆黒のピアス	ハードリング	ヘビーリング	変な人形	—
シルバー	エンゼルヘア	シルバーアイドル	シルバーピアス	シルバーペンダント	シルバーリング
ゴールド	ゴールドクロス	ゴールドピアス	ゴールドブレスレット	ネックレス	—
サファイア	アクアリング	フイートシンボル	ブルータリスマン	—	—
ルビー	バーサークリング	フレアリング	リコイルブレスレット	—	—
クリスタル	カエル	プリズムリング	プリンセスリング	レジストリング	—
グリーンベリル	グリーンブレスレット	フエアリィリング	マイトチエイン	ロットブレスレット	—
ダイヤモンド	アタックピアス	ファーストピアス	フラッシュピアス	プロミスドリング	—
スタールビー	イクリプスリング	シールドリング	スターダストリング	—	—
レインボーダイヤ	そよ风のピアス	ドリームブレスレット	ヒールリング	マジッククロス	レフトクロス
ムーナイト	バトレイヤーリング	ムーンピアス	ルナタブレット	ルナティックリング	—
贤者の石	インフィニティリング	ミステイシンボル	メンタルリング	ワイズリング	—

6、得到クロス王许可，去山岳宫殿，消灭最深处的BOSS，得到圣杯。
7、前往ラスガス山脉，一直前进发现鸟巢。
8、与魔鸟战斗，由于是空中之敌，所以战斗比较辛苦。
9、胜利后得到魔鸟之泪。
10、返回サルバ坑道，アシュトン路线完成。

ヒルトン

1、想招募オペラ，则要进入オペラ路线。

オペラ路线

1、アシュトン未加入。在クロス王国与三つ目の男对话。
2、ヒルトン酒场与オペラ对话。
3、去山岳宫殿，途中オペラ暂时加入。
4、最深处BOSS战：现在的级别已经很高了，可以轻松战胜对手。
5、オペラ路线完成，オペラ加入，以后在ホフマン遗迹可以招募到エルネスト。

ラクール

1、クロード可以参加ラクール武具大会。
2、在城中招待所登录，决定大会武具店，建议选择攻击力高的ノックアウト。
3、宿屋休息一夜，第二日大会开幕。
4、大会胜败对故事没有影响，但在取得准优胜后，可以得到最强武器的原料。
5、大会结束后，去武具店得到奖品，去ギャムジ一武具工房得到シャープエッジ。

リンガ

1、プリシス加入，但以后ボーマン不能成为同伴。
2、找语言学者キース，但被赶了出来。
3、去药店拜托ボーマン，去リンガ圣地寻找未发现药草。

リンガの圣地

1、深处找到药草后，返回交给ボーマン。

ラクール

1、一旦进入则不能离开。
2、先去城中的研究室。
3、レオン暂时加入，去ホフマン遗迹采集エナジーストーン，完成后离开。到达エル大陆时正式加入。

ホフマン遗迹

1、迷宫比较复杂，需要不断引爆开辟道路。
2、敌人サラマンダ一很强悍，同时遭遇两匹最好是走为上策。
3、BOSS战：敌人很强，使用セリーヌ的サンダーストーム效果不错。胜利后得到エナジーストーン。
4、返回ラクール，オペラ加入条件下，遭遇エルネスト并加入，如果拒绝其加入，オペラ也会离队。

前线基地

1、到达后进入司令室报到，营外对话后，到了望台与レナ对话。



2、到救护室后魔物袭来，BOSS战不能取胜，只能坚持一定回合。
3、乘船出发后，再次进入强制战斗，很难取得胜利，即便是胜利对故事也没有影响。
4、漂流到エル大陆海岸。

エルリア集落

1、与レナ合流，与集落长对话后，前往エルリア。
2、在武器库可以得到武器，还可以得到ID卡片。

エルリアタワー

1、使用ID卡片进入。
2、顺序输入14241继续上行，クロード被传送回母舰。
3、BOSS战：敌人全体攻击非常强悍，最好在40级以上挑战。
4、BOSS战：还是死守战，坚持数回合后剧情。

セントラルシティ

1、去市长室与市长对话，还可以得到サイナード。
2、想要チサト加入，则要去宿屋附近引发事件。

ノースシティ

1、去饲育所与馆长对话。
2、与暴走的サイナード战斗，使用クロード的兜割り、爆破斩等对空技效果较好。

稀少动物管理区域

1、最深处サイナード被怪物袭击，消灭怪物后得到サイナード。
2、如果队中成员不到8人，建议招募チサト。

ボーマン

材料	作品				
アイアン	ストーンチェック	ハードピアス	パラライチェック	ポイズンチェック	—
シルバー	エンゼルヘア	シルバークロス	シルバーバレッタ	シルバーペンダント	—
ゴールド	ゴールドピアス	ゴールドブレスレット	シュトゥルムリング	ネックレス	—
サファイア	アンクレット	フィートシンボル	—	—	—
ルビー	シールドピアス	ブラッドピアス	ルビーピアス	—	—
クリスタル	降伏のペンダント	ホーリィピアス	リフレクションリング	レジストリング	—
グリーンベリル	エメラルドリング	グリーンブレスレット	タリスマン	フェアリィリング	—
ダイヤモンド	アタックピアス	ファーストピアス	フラッシュピアス	リバースドール	—
スタールビー	イクリプスリング	シールドリング	プロテクションリング	ルビーペンダント	—
レインボーダイヤ	アトラスリング	そよ风のピアス	ドリームブレスレット	リジェネレートリング	—
ムーナイト	インセインリング	ムーンピアス	ムーンライト	ルナタブレット	—
贤者の石	ピヨノン	ピヨハン	メンタルリング	ワイズリング	—

オペラ

材料	作品				
アイアン	漆黑のピアス	ハードリング	パラライチェック	ポイズンチェック	—
シルバー	エンゼルヘア	シルバーバレッタ	シルバーピアス	—	—
ゴールド	ゴールドクラウン	ゴールドリング	シュトゥルムリング	ネックレス	—
サファイア	アンクレット	フィートシンボル	ブルータリスマン	—	—
ルビー	ブラッドピアス	リコイルブレスレット	ルビーピアス	—	—
クリスタル	ガラスの靴	降伏のペンダント	プリズムリング	リフレクションリング	—
グリーンベリル	クラウン	フェアリィリング	マイトチェイン	ロットブレスレット	—
ダイヤモンド	アタックピアス	辉きのピアス	フラッシュピアス	プロミスドリング	—
スタールビー	イクリプスリング	シールドリング	プロテクションリング	ルビーペンダント	—
レインボーダイヤ	アトラスリング	ドリームブレスレット	リジェネレートリング	—	—
ムーナイト	インセインリング	ムーンライト	ルナタブレット	ルナティックピアス	—
贤者の石	ピヨノン	ピヨハン	マインドリング	ワイズリング	—

エルネスト

材料	作品				
アイアン	ハードピアス	ハードリング	ヘビーリング	変な人形	—
シルバー	エンゼルヘア	シルバーアイドル	シルバークロス	シルバーリング	—
ゴールド	ゴールドアイドル	ゴールドクラウン	ゴールドクロス	ゴールドピアス	—
サファイア	アンクレット	パープルミスト	ブルータリスマン	—	—
ルビー	シールドピアス	ブラッドピアス	フレアリング	—	—
クリスタル	降伏のペンダント	ホーリィリング	リフレクションリング	レジストリング	—
グリーンベリル	クラウン	タリスマン	フェアリィリング	ロットブレスレット	—
ダイヤモンド	ファーストピアス	フラッシュピアス	プリティアイドル	リバースドール	—
スタールビー	イクリプスリング	シールドリング	スターダストリング	—	—
レインボーダイヤ	アトラスリング	そよ风のピアス	ヒールリング	マジックミスト	—
ムーナイト	バトレイヤーリング	ルナタブレット	ルナティックピアス	ルナティックリング	—
贤者の石	インフィニティリング	破魔の指轮	ミスティシンボル	メンタルリング	—

レオン

材料	作品				
アイアン	漆黑のピアス	パラライチェック	ストーンチェック	ポイズンチェック	—
シルバー	シルバーチャーム	シルバーバレッタ	シルバーピアス	シルバーリング	—
ゴールド	ゴールドピアス	ゴールドブレスレット	シュトゥルムリング	ネックレス	—
サファイア	アクアリング	ウォーターリング	フィートシンボル	ブルータリスマン	—
ルビー	シールドピアス	ファイアリング	ブラッドピアス	フレアリング	—
クリスタル	降伏のペンダント	ホーリィリング	リフレクションリング	レジストリング	—
グリーンベリル	エメラルドリング	グリーンブレスレット	タリスマン	フェアリィリング	—
ダイヤモンド	アタックピアス	辉きのピアス	フラッシュピアス	プロミスドリング	—
スタールビー	スターダストリング	スターネックレス	スターピアス	プロテクションリング	—
レインボーダイヤ	ヒールリング	マジッククロス	マジックミスト	レフトクロス	—
ムーナイト	バトレイヤーリング	ムーンピアス	ムーンライト	ルナタリスマン	—
贤者の石	破魔の指轮	ピヨノン	ミスティシンボル	メンタルリング	—

ディアス

材料	作品				
アイアン	ストーンチェック	ハードピアス	パラライチェック	ポイズンチェック	—
シルバー	エンゼルヘア	シルバークロス	シルバーバレッタ	—	—
ゴールド	ゴールドクロス	ゴールドピアス	ゴールドブレスレット	ネックレス	—
サファイア	アクアリング	パープルミスト	—	—	—
ルビー	シールドピアス	ブラッドピアス	フレアリング	—	—
クリスタル	カエル	ホーリィリング	リフレクションリング	レジストリング	—
グリーンベリル	エメラルドリング	グリーンブレスレット	フェアリィリング	マイトチェイン	—
ダイヤモンド	アタックピアス	ファーストピアス	フラッシュピアス	リバースドール	—
スタールビー	イクリプスリング	シールドリング	スターダストリング	—	—
レインボーダイヤ	アトラスリング	そよ风のピアス	ドリームブレスレット	リジェネレートリング	—
ムーナイト	インセインリング	ムーンライト	ルナタリスマン	ルナティックピアス	—
贤者の石	ピヨノン	ピヨハン	メンタルリング	ワイズリング	—

ノエル

材料	作品				
アイアン	漆黑のピアス	ストーンチェック	ヘビーリング	変な人形	—
シルバー	シルバーアイドル	シルバーチャーム	シルバーピアス	シルバーペンダント	—
ゴールド	ゴールドアイドル	ゴールドブレスレット	ゴールドリング	シュトゥルムリング	—
サファイア	アクアリング	ウォーターリング	パープルミスト	ブルータリスマン	—
ルビー	シールドピアス	ブラッドピアス	フレアリング	—	—
クリスタル	カエル	ホーリィリング	リフレクションリング	レジストリング	—
グリーンベリル	エメラルドピアス	エメラルドリング	グリーンブレスレット	タリスマン	—
ダイヤモンド	辉きのピアス	サンダーリング	プリティアイドル	—	—
スタールビー	スターネックレス	スターピアス	プロテクションリング	ルビーペンダント	—
レインボーダイヤ	ヒールリング	マジッククロス	マジックミスト	レフトクロス	—
ムーナイト	バトレイヤーリング	ムーンライト	ルナタリスマン	ルナティックピアス	—
贤者の石	インフィニティリング	破魔の指轮	マインドリング	ミスティシンボル	—

チサト

材料	作品				
アイアン	ハードピアス	ハードリング	ヘビーリング	ポイズンチェック	—
シルバー	エンゼルヘア	シルバークロス	シルバーバレッタ	シルバーペンダント	—
ゴールド	ゴールドクロス	ゴールドピアス	ゴールドブレスレット	ネックレス	—
サファイア	アンクレット	パープルミスト	—	—	—
ルビー	バーサークリング	リコイルブレスレット	ルビーピアス	—	—
クリスタル	カエル	ガラスの靴	プリズムリング	プリンセスリング	—
グリーンベリル	グリーンブレスレット	フェアリィリング	マイトチェイン	ロットブレスレット	—
ダイヤモンド	アタックピアス	ファーストピアス	フラッシュピアス	リバースドール	—
スタールビー	イクリプスリング	シールドリング	ルビーペンダント	—	—
レインボーダイヤ	アトラスリング	そよ风のピアス	ドリームブレスレット	リジェネレートリング	—
ムーナイト	インセインリング	ムーンライト	ルナタブレット	ルナティックピアス	—
贤者の石	ピヨノン	ピヨハン	メンタルリング	ワイズリング	—

セントラルシティ

1、顺序为：知の场、力の场、勇气の场、爱の场。

知の场

1、开启所有的机关，在中央出现传送点。
2、BOSS战：不断使用魔法攻击即可。战斗胜利后获得奖励。
3、休息后出发。

力の场

1、四个场所中最难的一个，敌人比较强，并且迷宫复杂，调整好装备后进入为妙。
2、接近红色开关后，出现敌人，接近



后进入战斗，守卫红色开关即可。如果敌人接触到红色开关，战斗终了，前方的宝箱不能开启。
3、战斗时队伍向上集中，有效使用纹章术或远程攻击。
4、BOSS战：敌人只会原地大范围攻击，不要接近肉搏，使用魔法取胜。

勇气の场

1、调查入口附近石板，一直前进得到勇气像。
2、返回入口附近，向右走，到达二层。
3、BOSS战：敌人跟前一个差别不大，使用同样的方法灭之。

爱の场

1、中途调查水晶状机关，继续前进。
2、BOSS战：先消灭敌方杂兵为上。

フィーナル

1、入口中央广场遭遇十贤者。
2、两次与ザコキャラ战斗后，与ザフィケル战斗，胜负对剧情都没有影响。

アームロック

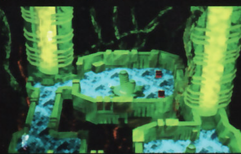
1、从封印之门进入，到达纹章兵器研究所。
2、从宝箱中得到アクセスコード。
3、返回アームロック，拜托ミラージュ博士制作武器。

ミーネ洞窟

1、最深处BOSS战，敌人不算强，胜利后得到レアメタル。

アームロック

1、将レアメタル交给ミラージュ博士，开始制作武器。
2、在等待的时间前往ファンシティ。



ファンシティ

1、去斗技场，从博士处得到反物质武器。
2、从特训、休息、ナールさんに会い中选择其一，选择ナールさんに会い则与十贤者中的两人战斗，最好先选择特训提升等级。
3、BOSS战：已经得到了特殊的武器，战斗难度不大，普通攻击也有效果。
4、斗技场出口广场前与ジョフィエル战斗，敌人速度很快。
5、剧情后返回アームロック。

アームロック

1、博士家门口BOSS战，曾经战斗过一次对手，依然很强，受到伤害后立即回复为好。

ラクア

1、休息一夜后，再次进入フィーナル。
2、河边与レナ爱情度、友情度高的角色发生事件。

フィーナル

1、入口广场前BOSS战，敌人的全体攻击比较麻烦，但好在威力较低，让レナ专职回复，其他三人发动攻击。
2、塔中结构复杂，敌人非常强悍，稍不注意则会全员阵亡。
3、5层与ハニエル和ミカエル战斗，建议装备上炎属性半减、回复的装备。レナ专职辅助，集中力量优先消灭ミカエル。
4、6层的三色按钮根据组合开启不同的门。
5、7层与ルシフェル交战，敌人即使遭受攻击也依然咏唱，建议给レナ装备上本迷宫中得到的风属性攻击无效化的装备。
6、11层与ガブリエル交战，最终BOSS的能力很强，先为全员装备强化属性防御的装饰品，开战后立即强化魔防、能力、和移动速度。敌人变身后速度加快，魔法攻击强劲，受到伤害要立即回复。坚持多个回合后，将其消灭。

合理利用有限资源取得最强装备

クロード

装备	名称	入手方法
Weapon	魔剑レヴァンテイン	试练の洞窟
Armor	ヴァリアントメイル	试练の洞窟
Sheild	ヴァリアントガード	特技音乐战斗
Helmet	デュエルヘルム	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァリアントブーツ	试练の洞窟

レナ

装备	名称	入手方法
Weapon	エンプレシア	武器加工カスタマイズ
Armor	バトルスーツ セラフィックガーブ	エルリアタワ—9层、试练の洞窟B13层 试练の洞窟
Sheild	ヴァルキリーガード カーリーハンド	试练の洞窟 スーパー特技ブラックスミス
Helmet	イシスティアラ	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァルキリーブーツ	试练の洞窟

セリーヌ

装备	名称	入手方法
Weapon	ドラゴンタスク 圣杖ミリオンテラー	武器加工カスタマイズ 试练の洞窟
Armor	ヴァルキリーガーブ セラフィックガーブ	试练の洞窟 试练の洞窟
Sheild	ヴァルキリーガード カーリーハンド	试练の洞窟 スーパー特技ブラックスミス
Helmet	イシスティアラ	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァルキリーブーツ	试练の洞窟

アシュトン

装备	名称	入手方法
Weapon	魔剑レヴァンテイン	试练の洞窟
Armor	—	—
Sheild	ヴァリアントガード	特技音乐战斗
Helmet	デュエルヘルム	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァリアントブーツ	试练の洞窟

プリシス

装备	名称	入手方法
Weapon	SDUGAパンチ	武器加工カスタマイズ
Armor	バトルスーツ	エルリアタワ—9层、试练の洞窟
Sheild	ヴァルキリーガード アルゴル	试练の洞窟 スーパー特技ブラックスミス
Helmet	ジャンヌヘルム	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァルキリーブーツ	试练の洞窟

ボーマン

装备	名称	入手方法
Weapon	ムーンフィスト	武器加工カスタマイズ
Armor	ヴァリアントメイル	试练の洞窟
Sheild	ヴァリアントガード	特技音乐战斗
Helmet	デュエルヘルム	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァリアントブーツ	试练の洞窟

ディアス

装备	名称	入手方法
Weapon	魔剑レヴァンテイン	试练の洞窟
Armor	ヴァリアントメイル	试练の洞窟
Sheild	ヴァリアントガード	特技音乐战斗
Helmet	デュエルヘルム	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァリアントブーツ	试练の洞窟

レオン

装备	名称	入手方法
Weapon	圣杖ミリオンテラー	试练の洞窟
Armor	バトルスーツ	エルリアタワ—9层、试练の洞窟
Sheild	—	—
Helmet	イシスティアラ	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァリアントブーツ	试练の洞窟

オペラ

装备	名称	入手方法
Weapon	パルスボックス	武器加工カスタマイズ
Armor	バトルスーツ	エルリアタワ—9层、试练の洞窟
Sheild	ヴァルキリーガード カーリーハンド	试练の洞窟 スーパー特技ブラックスミス
Helmet	ジャンヌヘルム	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァルキリーブーツ	试练の洞窟

エルネスト

装备	名称	入手方法
Weapon	ナインテール	ファンシティ的斗技场
Armor	ヴァリアントメイル	试练の洞窟
Sheild	—	—
Helmet	デュエルヘルム	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァリアントブーツ	试练の洞窟

ノエル

装备	名称	入手方法
Weapon	圣杖ミリオンテラー	试练の洞窟
Armor	—	—
Sheild	—	—
Helmet	デュエルヘルム	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァリアントブーツ	试练の洞窟

チサト

装备	名称	入手方法
Weapon	ウイアードスレイヤー	试练の洞窟
Armor	バトルスーツ	エルリアタワ—9层、试练の洞窟B13层
Sheild	ヴァルキリーガード アルゴル	试练の洞窟 スーパー特技ブラックスミス
Helmet	ジャンヌヘルム	スーパー特技ブラックスミス
Greaves	ヴァルキリーブーツ	试练の洞窟

武器制造路漫漫苦苦修炼为上

クロード

武器	原材料	最低值
シルバーファング	武器（弱）+シルバー	30
ゴールデンファング	武器（弱）+ゴールド	40
イグニートソード	武器（强）+スタールビー	50
シルヴァンス	武器（强）+オリハルコン	70
ハートブレーカー	ベイルピアサー+ダイヤモンド	50
ミノスソード	シャープエッジ+ミスリル	40
グランスティング	シャープエッジ+ダマスクス ミノスソード+ダマスクス	40
エターナルスフィア	ミノスソード+ミスリル	80

レナ

武器	原材料	最低值
ペインセスタス	武器（弱）+ダマスクス	40
メタルファング	武器（弱）+ルーンメタル	40
ドラゴンクロウ	武器（弱）+ムーナイト	50
ルーンフルムーン	マジカルグローブ+ムーナイト	60
ソーサレスナックル	マジカルグローブ+ルーンメタル ルーンフルムーン+贤者の石	70 70
カイザーナックル	ソーサレスナックル+ダイヤモンド	70
エンプレシア	カイザーナックル+ムーナイト	80

セリーヌ

武器	原材料	最低值
シルバーロッド	武器（弱）+ミスリル	30
ルビーワンド	武器（强）+ルビー	20
ルビーロッド	武器（强）+スタールビー	40
ホーリイロッド	武器（强）+オリハルコン	50
シルバームーン	シルバーロッド+ムーナイト	60
ドラゴンタスク	ホーリイロッド+スタールビー	80

プリシス

武器	原材料	最低值
ファイアパンチ	武器（中）+ルビー	40
アイスパンチ	武器（中）+サファイア	40
サンダーパンチ	武器（中）+ダイヤモンド	40
バーニングハンド	武器（强）+スタールビー	60
スパークハンド	武器（强）+レインボーダイヤ	60
UGAパンチ	SDパンチ+ダマスクス	70
SDUGAパンチ	UGAパンチ+ミーティアライト	80

ボーマン

武器	原材料	最低值
メタルファング	武器（弱）+ルーンメタル	40
ブレイズナックル	武器（弱）+ミーティアライト	50
タイタンフィスト	ジャイアントフィスト+レインボーダイヤ ヘカトンケイル+アイアン	60
阿修罗	タイタンフィスト+クリスタル	70
ヘカトンケイル	阿修罗+ダイヤモンド	70
ムーンフィスト	ルーンフルムーン+ダイヤモンド	80

ディアス

武器	原材料	最低值
ワールウインド	武器（强）+ミーティアライト	50
ソウルスレイヤー	武器（强）+スタールビー	60
ルインズフェイト	グランスティング+ダマスクス	60
ハードクリーヴア	ブリーズホープ+レインボーダイヤ	60
クリムゾン-D-	ソウルスレイヤー+贤者の石 ハードクリーヴア+ダマスクス	80

レオン

武器	原材料	最低值
暗黑の书	武器（强）+ダマスクス	40
纹章术理论	武器（强）+ルーンメタル	50
纹章学大辞典	纹章术理论+ムーナイト	60
圣なる书物	暗黑の书+ミスリル	60
混沌の书	暗黑の书+ダマスクス	70
古代の书物	混沌の书+ダマスクス	80

エルネスト

武器	原材料	最低值
フレアウィップ	武器（强）+スタールビー	50
フリーズウィップ	武器（强）+贤者の石	60
スパークウィップ	武器（强）+レインボーダイヤ	60
ロゼウィップ	スプリンター+ルビー	40
ツインテール	ロゼウィップ+シルバー	40
ライトウィップ	ハードウイップ+クリスタル	50
インビジブル	ライトウィップ+ミスリル	70
ダークウィップ	单分子ワイヤー+ダマスクス	80

ノエル

武器	原材料	最低值
メタルファング	武器（弱）+ルーンメタル	40
ドラゴンクロウ	武器（弱）+ムーナイト イーグルクロウ+グリーンベリル	50
イーグルクロウ	ハードナックル+ミスリル	60
サーペントトゥース	イーグルクロウ+サファイア	50
グリズリークラップス	ドラゴンクロウ+アイアン	60
タイガーファング	ネコファング+オリハルコン	60
プラチナネイル	タイガーファング+ミスリル	80

チサト

武器	原材料	最低值
ヨックガン	武器（弱）+ミスリル	30
クラッカー	武器（强）+ダマスクス	50
フレイムガン	武器（强）+スタールビー	60
フリーズ	ショックガン+サファイア	40
サイキックガン	クラッカー+贤者の石	80



一在战斗中敌人经常会跑到后方偷袭法师。



一华丽的雷魔法从天而至，不过威力却是一般。





如果你是一个无双系列的忠实拥护者，那么你肯定不能错过本作；如果你是一个无双系列的核心玩家，那么你也许会对本作不屑一顾。这是一作对之前系列作品的整合之作，系统、角色、武器、技能、剧情等等都是包罗万象。玩的开心，即是本作的价值，这就是现时段无双作品的宗旨…… □文/七曜

無双OROCHI 魔王再臨

PS2	本刊译名：无双OROCHI 魔王再临			CERO B
	KOEI	6800日元	2008年4月3日	
动作育成	DVD-ROM	日版	1-2人	152K

混沌蛇魔再次驾临魔天 无双群英携力破魔

SYSTEM 基本操作

左摇杆	角色移动
○	无双技发动，解围用的全身无敌技
□	通常攻击
△	蓄力攻击也就是CHARGE攻击
×	跳跃/乘骑
L1	防御
R1	个性化特殊技
R3	按下右摇杆，切换大、小地图
L2、R2	换人
受到攻击时，按住L1再按△或□	援护攻击（“无双槽”蓄满时，武器附有“连携”技能除外）
L2+R2	合体技（使用角色处于濒死状态，“无双槽”蓄满时，武器附有“天阵”技能除外）
SELECT	呼唤自己曾经骑过的马

SYSTEM 模式介绍

“故事模式”，也就是大家熟悉的无双演武模式，本作中故事模式的剧情全部是重新编制，但只加入了严岛、火河、邪马台、五行山等少数新场景，然后把楼桑村、阳平关、葭萌关等真·三国无双4猛将传中的场景也拿出来使用。除保留前作中已有的蜀、魏、吴、战国势力外，第5势力远吕智收录，新的故事也从这里展开。“梦幻模式”，能在“无双OROCHI”的世界观中实现梦幻的对决，将三名不同作品的角色利用原创的剧情集合在一起，但使用角色是固定的，不能更换，可以看作是外传关卡。VS模式，其中“总力战”是让玩家进行三对三的对战模式，当敌方一个武将的体力归零或是从斗技场掉下去就算是失败。至于“优胜战”，则是让玩家进行一对一战斗，如果武将体力归零或是从斗技场掉落的话就会出现下一个武将，双方必须厮杀到先把对手三个武将都给打倒才算胜利。

SYSTEM 武器炼成

这次的武器系统虽然保留了前作的融合，但是同时新加了武器炼成。由于加了新的高级附加效果，这些附加效果是需要通过炼成实现。每把武器在初入手的时候就拥有了三个添加炼成能力的孔，炼成新的高级附加效果，需要素材类武器和冶炼用的素材。持有特定属性的素材类武器，才可以和冶炼素材一起炼成高级附加效果。持有特定属性的素材类武器必须在特定关卡满足条件才可以获得，素材一经取得，永久可用，不用重复拿取获得。持有特定属性的素材类武器和冶炼素材后，可以炼成新的高级附加效果，但要注意的是，这个武器会消失，所以要预备好炼成的武器。新的高级附加效果分初、中、高三个级别，共有15个种类的效果，其中以“天舞”的效果最强，一经炼成后，其他效果都可有可无了。每个高级附加的最大持有数为99。必要炼成素材，即冶炼用素材如琥珀等等，其入手方式可直接在游戏内查询，具体位置在事典里。



CHECK! 小提示

本作的最高难度下的伤害虽然和前作相比略有下降，但依然还是比较高。玩家可以选用的角色有三名之多，也就是说血槽有三条，而且没有出击的人物会慢慢恢复体力，大家应该想到多设换人物来玩，这样可以保证角色的生命安全，而且或用吸活属性的武器，找个兵多人多的地方，放个属性攻击，也会回复不少HP。当然，在武器上拥有了天舞技能后，只要你的操作水平不是太烂的话，这一切都算不上什么了。激难难度下，一旦在乱军之中被打至浮空，敌人强大的攻击力也会给予玩家重创。所以初上手的朋友该研究的不是如何提升防御和攻击，是如何了解兵种的动作，避免深入乱军之中。如果确实打不来大家可以先练一下人物再去挑战。



←本作中的真·远吕智，招式霸道且实力强大，使用过后便知。

SYSTEM 合体技&援护攻击

“合体技”是团队三人同时发动的大威力攻击方式，当角色体力槽为红色并且操作角色的“无双槽”蓄满时同时按L2和R2键发动。有特殊关系的人则可以发动特殊合体技，例如刘备、关羽、张飞等有特殊关系的三人一组时，可以发动特殊的“合体攻击”。“援护攻击”是指在玩家所控制的角色受到攻击时，如果此时两位辅助角色的“无双槽”蓄满便可以按住L1再按△或□键发动，发动后辅助角色会出现并帮助攻击，主要用于救援。由于本作是混合了真·三国无双系列和战国无双系列的武将，再加上其他时期乱入的神将们，登场的无双人物总共有92人。而且还可以发动连续无双，该无双使出的条件是必须两人无双以上无双槽满。第一人发动无双后，然后切换下一个满无双的人物，再按○发动。如此可以3人连续地放无双，中间还有CUT IN画面，使得战斗更加让人热血沸腾。

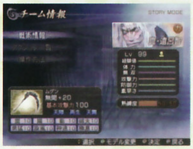
SYSTEM 技能效果列表

名称	效果
体力增加	角色体力值上限增加
无双增加	角色无双槽上限增加
攻击强化	角色攻击力强化
防御强化	角色防御力强化
速度上升	提升角色步行的速度
马术强化	出场可以改乘马，技术越高，马的质量越好
运上升	增加角色的运，刷武器有用
力型强化	可以强化力属性的角色
速型强化	可以强化速属性的角色
技型强化	可以强化技属性的角色
特殊强化	增强角色C系攻击的威力
必杀强化	增强角色特殊系攻击（R1）的威力
经验倍增	增加角色获得的经验值，练人就可以事半功倍了
待机回复	可以提升没有出战的无双角色的无双槽回复速度
消费轻减	减少角色特殊系攻击（R1）对无双的消费
连击回复	连击达到10Hit会回复HP，10Hit后没有效果，只有第10HIT回复一次
回复体力	缓缓回复使用中角色体力值
回复无双	缓缓回复使用中角色无双槽

SYSTEM 特殊技

和前作一样，人物划分成三种不同的属性，每种属性都有不同的固有技能和特殊技。力，角色本身自带硬体的特性，也就是不容易受到敌人的攻击而中断动作。而且那些烦人的弓箭攻击也不能中断角色的动作。如果防御够高杀入敌军中享受一骑当千的快感。一般力属性的特殊技都比较消费无双槽，不过大多数都攻击力十分大。技，平均的一种属性，进可攻退可守。角色能使出独有的SP攻击，还有强化的C攻击。SP攻击每个人的使出方法都不同，大家可以在角色出招表中看到，该角色的SP攻击所在。标有SP标志的C攻击就是把该攻击的△按键改为R1，就能使出强大的SP攻击了。例如C3sp就是□□R1，没有标注SP的C攻击也可以用R1来使出，是该C攻击的强化版，速度加快。而且技属性的人物有反击技，就算深陷乱军也能够顺利解围。使用方法是受到攻击中按△，这样就不用浪费整条无双槽。速，拥有该属性的角色，大多数R1特殊攻击都不消费无双槽。而且判定大，出招快。可以用X中断C攻击，进行跳跃，派生出很多连续技。另外，也可以空中DASH，方法是跳跃中按X。用来逃命就为好用。而且特殊技都有两种，一种是配合摇杆加上R1，另一种就是原地按R1。





↑真·远吕智的武器攻击力也是100。

CHECK! 本作杂谈

自从去年的《无双OROCHI》以后，KOEI就没有再推出过一件完整的作品。当年破尘而出的无双系列标新立异，独树一帜，初代就一鸣惊人，经过猛将传的升华以后，成了有口皆碑的经典作品。但后来猛将传成为KOEI骗钱的工具，一再推出诚意欠佳的猛将传系列和帝国系列，这些作品无论是游戏本身的娱乐性，还是剧情都可以说是差强人意。《无双OROCHI 魔王再临》的游戏剧情是继前作之后新编的，但太脱离历史这条主线，可以说是一条非常无厘头的剧情路线。看远吕智传的终章，太公望、伏羲和女娲联手众多神仙在火河与远吕智军决战，什么北斗星君、南斗星君、于吉等传说中的人物也都以大众脸的形象悉数登场，使得整个游戏的剧情显得不伦不类，关公战秦琼本身就是个不现实的比喻，而光荣呈现在玩家面前的就这种近似于乱斗的剧情，可以说是比较另类或边缘化。游戏虽有部分搞笑的过场，但光荣的恶搞能力反不如其他厂商，大多数玩家还是习惯看光荣以历史为主线的剧情。本作给人一种十分热闹的感觉，真·三国无双系列+战国无双系列+来自异空间的各位神将，喧嚣、嘈杂，再加杂上历代无双系列的背景音乐，驰骋在混沌扭曲的战场，游戏的音乐完全是为了渲染气氛。在各种属性的攻击中，在华丽无双的释放中，在讨伐武将后的台词中，玩家会回想到曾经的某个战场、某个武将、某个剧情，魔王再临也许是无双系列在ps2主机上的绝唱，其集历代无双之长的音乐绝对是发起新战斗的号角。相信在不久的将来，无双会继续在次世代的新主机上继续乱舞。



全素材入手方法

最后五个贵重素材的来源。《古事记》记载，月读尊因杀大气宇都姬命，被天照逐于高天原之陲，复又贬下界，即今人名之为辉夜姬者也。赫映姬欲登天，先取五宝，名为：蓬莱の玉の枝、佛の御石の钵、火鼠の皮衣、燕の子安の贝、龙の首の玉。后又得天之羽衣，乃登天。

说明

1、相关素材取得后可以在兵舍—武器改造—武器炼成中对武器进行强化

2、素材取得没有难度限制、没有取得人物限制

3、素材一经取得，永久可用，不用重复拿取，可在武器炼成界面中按三角键查看

素材名称 黑曜石

取得关卡：远吕智传1章·小田原城之战

入手方法：迅速占领南寨。一开始迅速占领眼前的南寨即可，重品在南寨外。

素材名称 翡翠

取得关卡：蜀传2章·杂贺之战

入手方法：迅速制压东寨。一开始上来直接杀奔东寨，杀掉守将后贵重品出现在东寨里面。

素材名称 琥珀

取得关卡：魏传2章·汜水关之战

入手方法：保护夏侯渊火计成功并击破陈宫，开始后往上杀并打掉路上两个据点确保夏侯渊道路畅通。在右上等待风魔的忍军出现后击破之，夏侯渊火计成功后击破地图中央全部武将。然后夏侯兄弟全部向关门进发，吕布下令进军后汜水关开门，击破陈宫后贵重品出现在汜水关外。

素材名称 萤石

取得关卡：吴传2章·金崎之战

入手方法：周瑜不败走的条件下保护小乔引出董卓。一开始在清除一定敌将后小乔开始移动，保护其至地图左中据点后董卓出现，贵重品发现。

素材名称 金

取得关卡：战国传2章·冀州之战

入手方法：击破4组增援部队，一路追杀妲己和卑弥呼即可伏兵分别在妲己初始位置，卑弥呼初始位置，地图右下，地图中部，击破这4组增援部队后贵重品出现在脱出地点附近。

素材名称 玛瑙

取得关卡：远吕智传2章·成都之战

入手方法：迅速打开成都南门。开始后迅速占领南寨，然后在寨里搜寻工作兵长，击破后南寨开门，冲出去击破两敌将后成都南门开门，贵重品出现在成都内城北方。

素材名称 金刚石

取得关卡：蜀传3章·长筱之战

入手方法：迅速击败曹性与侯成确保陆逊援军到达。刚开始正常作战，大约5分钟左右曹性与侯成出现在地图上方据点，迅速击破之，陆逊援军出现，贵重品报告出现，位置在东寨貂蝉初始位置附近。

素材名称 孔雀石

取得关卡：魏传3章·贱岳之战

入手方法：击破全部虎战车劝降袁谭与袁熙。首先往上走击破全部5辆虎战车并制压中央寨，不久后保护荀攸劝降袁谭，袁谭投降不久袁绍派出姜维，截杀之后袁熙投降，贵重品出现在中央寨。

素材名称 水晶

取得关卡：吴传3章·南中之战

入手方法：两次火计成功后击破庞统。一路杀到曹仁处，等孟获消失后按提示击破曹仁、引诱黄祖，火计发生然后援助孟获到达目标地点，等他第二次消失，火计发生之后回本阵灭了庞统，贵重品出现在地图正上方。

素材名称 青玉

取得关卡：战国传3章·长谷堂救出战

入手方法：在真田幸村没有败走的情况下300人斩。毫无难度，一路随便杀杀就能达成斩数，只要注意幸村的安全即可。

素材名称 红玉

取得关卡：战国传3章·川中岛之战

入手方法：迅速击破真田幸村。直接冲到幸村处击破即可贵重品出现在信玄本阵上方。

素材名称 神行符

取得关卡：战国传4章·长坂之战

入手方法：迅速击破前田庆次附近总共5武将。上来直接击破右下全部5敌将，贵重品在庆次附近。

素材名称 定海珠

取得关卡：远吕智传4章·合肥之战

入手方法：断桥策略成功后击破张辽和甘宁。首先向北杀杀，待工作兵长出现后立即保护其到目标地点，在旁边守护一段时间后断桥策略成功，迅速击破张辽、甘宁二将，贵重品出现在地图中部偏上。

素材名称 定风珠

取得关卡：蜀传5章·葭萌关之战

入手方法：在魏延关羽没有败走的情况下击破孙悟空本体。开始的时候先清理魏延关羽旁边的敌将，张辽出现后敌方妖术兵长出现，迅速击破三个妖术兵长后孙悟空变出三个分身，击破其中一个后

阵门打开，冲进去杀掉孙悟空本体，其余两个分身消失，贵重品出现在敌本阵中心。

素材名称 白玉环

取得关卡：魏传5章・小牧长久手之战
入手方法：使庞统的火计迅速成功。开始比较随意，最好击破地图上方所有敌将，等到曹丕和庞统对话后就要开始保护庞统，将地图右上的两个敌方据点封掉并清掉附近杂兵保证庞统进军顺利，庞统到地图中间后火计成功，如果足够快的话贵重品报告出现。

素材名称 阴阳珠

取得关卡：吴传5章・桶狭间之战
入手方法：援护黄盖和石川五右卫门，制压西北寨。游戏开始后先把本阵门口的几个敌将清理掉，然后黄盖会破坏本阵后面的瓦砾。由那里出去一路沿着地图北边的一条道上去直接杀到牛金所在寨，击破牛金开门后从北面走黄盖会继续破坏瓦砾打开到西北寨的路，最后到北西砦击破前田庆次就可以。

素材名称 吸魂砂

取得关卡：远吕智传5章・江户城之战
入手方法：击破敌方所有伏兵并击破伊达政宗。开始随便杀敌，随后东南西北会接连出现伏兵，全部击破。稻姬奇袭本阵的部队出现后击破之，进入天守二层击破伊达政宗后贵重品出现在旁边。

素材名称 混天绫

取得关卡：蜀传6章・小谷城之战
入手方法：迅速打破妲己的计谋并击破之，开始后杀向金吾丸，击破门口的几个伏兵兵长后金吾丸开门，击破出现的风鬼后杀向本丸，本丸里面击破妖术兵长和野槌停止落石，然后在接近中丸途中伏兵出现，击破后中丸开门，进去杀掉水鬼后进入山田山寨击破妖术兵长停止龙卷风，然后击破妲己，贵重品出现在山田山寨。

素材名称 风火轮

取得关卡：魏传6章・邪马台之战
入手方法：迅速制压炮台并击破前田庆次。开始后击破眼前几敌将后就可以到中央炮台，等守护炮台的3武将出现后连同守备兵长迅速击破。然后到地图右下击破几名敌将后前田庆次出现，击破后朝仓军出现，贵重品出现在地图右下附近。

素材名称 勾玉

取得关卡：吴传6章・阳平关之战
入手方法：貂蝉出现后迅速击破。相当简单，吕布军出现后，貂蝉出现在地图右上，赶过去击破即可。

素材名称 神气环

取得关卡：战国传6章・虎牢关之战
入手方法：击破平军3次突击，击败孙悟空，在中央识破火灾和幻影兵妖术。开始后平清盛会在地图左侧发动三次突击，其中之后两次是没有敌将的，只要击破敌兵即可。接下来到地图右侧清兵保护岛左近顺利脱出，其中孙悟空出现之后需迅速击破。织田军出现后地图中央出现幻影兵，过去找出两个妖术兵长贵重品即出现，位置在左上4敌将中间。

素材名称 朱雀翼

取得关卡：远吕智传6章・.夷陵之战
入手方法：火计发生后迅速击破敌方增援部队。首先杀几个前线敌将，敌方撤退后在地图上清清兵，火计发生后地图左侧与下方各出现两个敌将共4人，击破他们后贵重品出现在地图中央。

素材名称 青龙胆

取得关卡：魏传7章・潼关之战
入手方法：敌方大部队出现后迅速击破右下右上左上9敌将及孙悟空。开始击破两敌将后平清盛退却，待其大军出现后注意看地图，左上右上右下各三敌将共9将，依次击破后孙悟空出现在左上，击破之贵重品出现在左上三据点中间的位置。

素材名称 白虎牙

取得关卡：吴传7章・山崎之战
入手方法：我方未败走的条件下击破隐形鬼、蛟、修陀、猪豚蛇、金鬼、风鬼、司马昭、王双、郭淮、司马懿、孙悟空。首先击破我方本阵附近的隐形鬼、蛟、修陀、猪豚蛇、金鬼、风鬼、随后司马懿率领几将进攻我方本阵，击破他们后再做掉孙悟空即可，贵重品出现在敌本阵上方。

素材名称 玄武甲

取得关卡：战国传7章・白帝城之战
入手方法：迅速让上杉谦信，织田信长，丰臣秀吉侵入白帝城。首先向上杀至地图右边保证秀吉进军顺利，随后进入石兵八阵解决孙悟空等几将，最后解决白帝城北门二将。秀吉侧完成后返回助信长杀到南门，途中风魔会乱入，击破之。最后帮助上杉谦信突破东门即可，贵重品在白帝城内。

素材名称 蓬莱の玉の枝

取得关卡：远吕智传7章・三方原之战
入手方法：十分钟内发动缩地术，敌方进军后击破森兰丸，森可成，蜂须贺小六。这关时间比较紧，上来击破眼前的不破光治后立即回转去地图左下清兵将，这里伏兵很多。待光秀所在寨开门后迅速歼灭里面敌将保护妖术兵长进驻。发动缩地术成功后等待织田本阵开门，敌方进军后击破森兰丸，森可成，蜂须贺小六即可，贵重品在光秀寨里。

素材名称 佛の御石の钵

取得关卡：蜀传终章・五丈原之战
入手方法：开始后6分钟内开门后2分钟内击败妲己和卑弥呼。首先清除初始位置包括司马懿在内的左上方四将，此时龙卷风大概发动，迅速击破左边的妖术兵长后向右走击破右方四将与妖术兵长，然后的任务就是保护太公望快速到达中央据点门前，一路帮他清兵，封据点。右上的伊达三将出现后可以无视，只要太公望一旦到达中央据点就会立即开门。6分钟开门后迅速击破妲己与卑弥呼后贵重品出现在大蛇旁边。

素材名称 火鼠の皮衣

取得关卡：魏传终章・官渡之战
入手方法：我方作战成功后，击破前田庆次、伊达政宗和卑弥呼。上来清地图中间三个提示的岩的武将，再清理路上的敌兵敌将使提示的己方武将顺利进驻。保护这三个武将在岩里平安直到魏军发动三段射击，击破庆次与政宗后远吕智第三批援军登场，立刻去地图右下角击破卑弥呼即可得，贵重品就在右下同一区域内。

素材名称 燕の子安の贝

取得关卡：吴传终章・赤壁之战
入手方法：迅速占领祭坛后迅速击破妲己和前田庆次。开始随便杀几个敌将，在我方战船到达之后就可以攻向祭坛，占领祭坛之后清清我方附近的敌将，待通向敌方的船到达后迅速赶奔妲己处，庆次同时出现，击破两人后贵重品出现在敌本阵右面。

素材名称 龙の首の玉

取得关卡：战国传终章・关原之战
入手方法：迅速击破敌方全部大筒部队击破妲己与前田庆次。首先往回走攻占右下的寨，然后由此往上依次击破片仓与伊达，然后不要到中央杀敌，因为这作的信息延迟非常之严重，直接开门杀妲己就好。然后到地图左上角，等庆次出现后击破之，贵重品出现在大蛇本阵。



炼成能力和战术解读

炼成能力是本作中新增的概念，具体为附着在武器上的强力能力，最多可以同时装备三项，武器入手时上面既会有三个孔提供玩家直接安装。而能力的获得则需要玩家利用满足条件的武器炼成。

武器炼成能力

初级炼成	
兵法	炎1+黑曜石
不屈	勇猛1+翡翠
旋回	破天1、旋风1+琥珀
补给	吸生1、吸活1+萤石
狙击	勇猛1、神速1、极意1+金
中级炼成	
天活	炎1、分身1、雷1+玛瑙
天阵	炎1 旋风1 分身1 极意1 +金刚石
弯曲	阳1、吸生1、旋风1、背水1+孔雀石
顽强	冰1、吸活1、勇猛1、分身1、极意1+青玉、白玉环
飞龙	斩1、破天1、分身1、神速1、极意1+水晶、神行符
上级炼成	
金甲	雷1、斩1、吸活1、分身1、神速1、背水1+红玉、定风珠
连携	冰1、破天1、勇猛1、旋风1、分身1、神速1+定海珠、阴阳珠、吸魂砂、混天绫
赋活	炎2、阳2、吸生2、吸活2、旋风2、神速2、极意2+风火轮、勾玉、神气环、龙之首之玉
再生	冰2、阳2、吸生2、吸活2、旋风2、分身2、神速2、背水2+朱雀翼、青龙胆、白虎牙、玄武甲
天舞	炎2、冰2、雷2、阳2、斩2、吸活2、勇猛2、极意2+蓬莱之玉之枝、佛之御石之钵、火鼠之皮衣、燕之子安之贝

炼成能力一览

能力名	效果
兵法	延长能力提升道具的有效时间
不屈	在濒死状态下，倒地起身后攻击力翻倍
旋回	被吹飞时比较容易快速起身
补给	敌兵会有一定几率掉包子
狙击	弓箭和射击能力提升
天活	可不受体力值影响发动真无双乱舞
天阵	可不受体力值发动合体技
湾曲	减轻所受损伤
顽强	可在蓄力攻击过程中提高忍受攻击程度
飞龙	可在蓄力攻击中跳跃
金甲	被弓箭或射击攻击打到不会硬直
连携	待命角色的无双值只要满一半就能发动援护技
赋活	让无双槽自动徐徐回复
再生	阵亡之后能再度复活
天舞	可在无双值全满时，发动所有武器上赋予的攻击效果

战术一览

战术	效果	发动条件
号令	我方全军士气上升	击倒5名敌将
防栅	我方总大将防御力上升	击倒100人
起舞	我方全军体力和兵力恢复	在战斗开始后10分后击倒武将
齐射	我方全军弓箭和射击能力上升	击倒2名武将
对决	我方全军受到敌人的攻击伤害减少	击倒300人



↑靓丽的玉子在本作中再次登场实在是众望所归！

↓可爱的卑弥呼绝对是魔王再临中的一大亮点！



全武将出现方法

蜀	
刘备	蜀传最初使用可能
关羽	蜀传最初使用可能
张飞	蜀传最初使用可能
星彩	蜀传最初使用可能
赵云	蜀传二章·杂贺之战过关
魏延	蜀传二章·杂贺之战过关
诸葛亮	蜀传六章·小谷城之战过关/远吕智传二章·成都之战过关
月英	蜀传六章·小谷城之战过关
马超	吴传六章·阳平关之战过关
黄忠	战国传最初使用可能
关平	战国传最初使用可能
姜维	魏传三章·贱岳之战过关
庞统	魏传五章·小牧长久手过关
吴	
孙坚	吴传最初使用可能
黄盖	吴传最初使用可能
凌统	吴传最初使用可能
周泰	吴传最初使用可能/远吕智传四章·合肥之战过关
孙权	吴传最初使用可能/远吕智传四章·合肥之战过关
孙尚香	蜀传最初使用可能/远吕智传四章·合肥之战过关
陆逊	蜀传三章·长筱之战过关
孙策	吴传四章·严岛之战过关/远吕智传四章·合肥之战过关
大乔	吴传四章·严岛之战过关/远吕智传四章·合肥之战过关
周瑜	吴传二章·金崎之战过关
小乔	吴传二章·金崎之战过关
吕蒙	战国传五章·凉州之战过关
甘宁	战国传五章·凉州之战过关
太史慈	魏传三章·贱岳之战过关
魏	
曹丕	魏传五章·小牧长久手过关
甄姬	魏传五章·小牧长久手过关
曹仁	魏传五章·小牧长久手过关
张辽	蜀传五章·葭萌关之战过关
许褚	吴传五章·桶狭间之战过关
庞德	吴传五章·桶狭间之战过关
曹操	魏传最初使用可能
典韦	魏传最初使用可能
张郃	魏传最初使用可能
徐晃	战国传最初使用可能
司马懿	战国传五章·长阪之战过关
夏侯惇	魏传二章·汜水关之战过关
夏侯渊	魏传二章·汜水关之战过关
他1	
左慈	蜀传一章·石亭之战过关
孟获	吴传三章·南中之战过关
祝融	吴传三章·南中之战过关
貂蝉	吴传完全通关
吕布	吴传完全通关
张角	战国传一章·楼桑村之战过关
董卓	远吕智传最初使用可能
袁绍	魏传三章·贱岳之战过关
他2	
太公望	蜀传一章·石亭之战过关
孙悟空	魏传完全通关
伏羲	战国传三章·长谷堂救出战过关
女娲	魏传最初使用可能
源义经	吴传一章·濡须口之战过关
平清盛	战国传完全通关
卑弥呼	蜀传完全通关
妲己	远吕智传最初使用可能
远吕智	远吕智传最初使用可能
百百目鬼（VS模式及SURVIVAL模式使用）	任意获得5种炼成素材
牛鬼（VS模式及SURVIVAL模式使用）	任意获得25种炼成素材
真·远吕智	故事模式+戏剧模式全关卡通过
战国1	
真田幸村	战国传二章·冀州之战过关
前田庆次	远吕智传一章·小田原城之战过关
织田信长	魏传七章·潼关之战过关/战国传六章·虎牢关之战过关
明智光秀	蜀传四章·五行山之战过关
石川五右卫门	吴传二章·金崎之战过关
上杉谦信	战国传三章·长谷堂救出战过关
お市	魏传六章·邪马台之战过关
阿国	吴传最初使用可能
くのいち	魏传最初使用可能
武田信玄	战国传二章·冀州之战过关
杂贺孙市	魏传四章·冀州之战过关
伊达政宗	远吕智传五章·江户城之战过关
战国2	
浓姬	战国传六章·虎牢关之战过关
服部半藏	蜀传最初使用可能/远吕智传五章·江户城之战过关
森兰丸	吴传最初使用可能
丰臣秀吉	战国传六章·虎牢关之战过关
今川义元	蜀传最初使用可能
本多忠胜	蜀传最初使用可能
稻姬	蜀传最初使用可能/远吕智传五章·江户城之战过关
德川家康	蜀传最初使用可能/远吕智传五章·江户城之战过关
石田三成	魏传七章·潼关之战过关
浅井长政	魏传六章·邪马台之战过关
岛左近	战国传最初使用可能
战国3	
佐佐木小次郎	战国传二章·冀州之战过关
直江兼续	战国传三章·长谷堂救出战过关
前田利家	魏传四章·冀州之战过关
ねね	战国传六章·虎牢关之战过关
柴田胜家	魏传七章·潼关之战过关
ガラシャ	蜀传四章·五行山之战过关
风魔小太郎	远吕智传一章·小田原城之战过关
立花訚千代	吴传最初使用可能
长宗我部元亲	吴传最初使用可能
岛津义弘	战国传最初使用可能
宫本武藏	战国传最初使用可能

CHECK! 魔王基础知识问答

Q：无双OROCHI 魔王再临是D5还是D9？

A：鉴于战国无双2猛将传是D9盘，很多玩家的PS2已经不能读取，造成谈D9色变的心理，这次首先要告诉大家，魔王再临是D5的盘。

Q：之前官方的PV上出现的猪头状怪物武将可使用否？

A：可以，但是只限在队战模式和生存模式中，同时先前公布的另一名忍者大众脸状怪物也可以使用。他们名为牛鬼和百百目丸。

Q：这次魔王再临能否联动和继承前作中的存档及各种已经获得的要素？

A：很遗憾的是，本作并不能和前作联动。但如果记忆卡内有前作"无双OROCHI"记录的话，将会自动习得全武将的第一特技，这也算是继承一点点吧。像其他武器、壁纸等收集要素都一概不继承，这意味着玩家都要重头再来。

Q：本作中新增了哪些壁纸？

A：虽然本作中每位角色拥有6张壁纸，但新增的第5、6张壁纸和PC版，XB360版中新增的壁纸一样，其中只有新人物的才是全新的。而且达成特殊条件后，还会有三张从未公布的新壁纸会出现。另外，在全人物和全关卡出现后，还会出现自制壁纸功能，能用可选背景和全人物搭配自行组装壁纸。

Q：这次的CG还是那么少吗？

A：这次的CG动画增加了很多，除片头和片尾外，每路线都有5个CG动画。

Q：稀有素材怎么得到？

A：在鉴赏模式中有获得条件的提示，拿法和前作中的角色专有道具拿法类似，需要在特定关卡中满足特殊条件后，会出现贵重物品信息，去指定地点拾取即可。

Q：本作有没有UNIQUE武器？

A：抱歉，无双OROCHI系列一直都没有过UNIQUE武器的设定，即所有武器都是随机入手，没有特殊获得方法，只不过进行的游戏难度不同，所获得的武器强度也不同。最强武器都是通过自己打造出来的，因为本作中增加了天舞的技能效果，使得8孔数值全满的武器每把都能称为神兵，使得简单难度和激难难度在本质上没了区别。

Q：这次的外传关卡怎么出现？

A：再次很抱歉的是，本作没有了前作中的外传关卡，只有新增的梦幻模式，可以视为是外传关卡的替代品吧。虽然关卡设计的还算不错，但是不能自行更换角色的设定比较恶心。

Q：这次算是猛将传还是续作？

A：表面上是属于猛将传，实际上是续作性质，当然，更准确的说是处于两者之间的半吊子。虽然人物能力、判定、属性都进行了修订，还增加了几个新人物和新武器，但绝大多数要素都是沿用的前作，连界面都懒得重新制作一个，可见现在KOEI的制作态度十分恶劣。

Q：合体技和援护攻击怎么发不出呢？

A：合体技需在濒死时才能发动，而援护攻击则要在受创时才能使出，当然前提是要蓄满无双槽，如果武器上有"天阵"技能则可以无视濒死状态发动合体技；如果武器上有"连携"技能则可以在无双槽有一半数值以上的条件下即可使出援护攻击。

Q：为什么先前公布的歌曲《TOXIC》没有在游戏开场中播放？

A：《TOXIC》只是游戏店宣传用视频的BGM，并不是游戏主题曲，更可以说和游戏本身没半点关系，自然不能在游戏中找到。

Q：本作中新增了哪些无双武将？

A：战国无双2猛将传中除去今川义元的五人众，分别是长宗我部元亲、前田利家、ガラシャ、佐佐木小次郎及柴田胜家。另外新增了7名不属于真·三国无双系列和战国无双系列的武将，分别是太公望、伏羲、女娲、孙悟空、源义经、平清盛、卑弥呼和最终隐藏BOSS真·远吕智，全部共92人。百百目鬼和牛鬼这种半成品角色并未算在其中。

Q：怎么得到第三套服装？

A：熟练度超过10即可，这次的熟练度依然是不断进行战斗即可提升，但上限提高到了50点，每名角色的后四张壁纸都需要通过熟练度来开启。

隐藏要素取得条件

武将壁纸（每个武将各六张）
1.武将入手后
2.该武将之全特技习得完毕
3.该武将之熟练度达20以上
4.该武将之熟练度达30以上
5.该武将之熟练度达40以上
6.该武将之熟练度修练完毕
特殊壁纸（共三张）
1.故事模式全关卡通关完成
2.戏剧模式全关卡通关完成
3.故事模式及戏剧模式全难度通关完成（也就是所有关卡都要以"简单、普通、难、激难"四个难度进行过，且通关完成）
第3件服　入手条件：武将熟练度10以上

故事模式全关卡流程

魏	司州之战→汜水关之战→贱岳之战→冀城之战→小牧长久手之战→邪马台之战→潼关之战→官渡之战
蜀	石亭之战→杂贺之战→长筱之战→五行山之战→葭萌关之战→小谷城之战→古志城之战→五丈原之战
吴	濡须口之战→金崎之战→南中之战→严岛之战→桶狭间之战→阳平关之战→山崎之战→赤壁之战
战国	楼桑村之战→冀州之战→长谷堂救出战→长坂之战→凉州之战→虎牢关之战→白帝城之战→关原之战
远吕智	小田原城之战→成都之战→川中岛之战→合肥之战→江户城之战→夷陵之战→三方原之战→火河之战



↑清风流水，超凡脱俗！

↓召雷使者，天火明名！



天工开物鬼斧神工美图成绘卷
无双大蛇魔王再临最强武器图鉴

本作的最强武器除了新增的人物，全部是采用的真·三国无双4和战国无双2及猛将传中的UNIQUE武器，造型没有任何变化。值得说一下的是，真·远吕智的武器在造型和等级上与远吕智的没有任何区别，只不过最强的"无间"基础威力是100。

赵云·豪龙胆	关羽·黄龙偃月刀	张飞·破军蛇矛	诸葛亮·朱雀羽扇	刘备·真黄龙剑	
马超·龙骑尖	黄忠·破邪旋风斩	姜维·昂龙颚闪	魏延·双极灭星	庞统·豪风神杖	
月英·湖底苍月	关平·神龙升天刀	星彩·煌天	夏侯惇·灭麒麟牙	典韦·真极牛头	
许褚·蚩尤瀑布碎	曹操·倚天の奸剑	夏侯渊·金刚九天断	张辽·黄龙钩镰刀	司马懿·穷奇羽扇	
徐晃·白虎牙断	张郃·朱雀虹	甄姬·月妖日狂	曹仁·凤嘴凰翼	曹丕·无奏	
庞德·惊天动地	周瑜·古锭刀真打	陆逊·闪飞燕	太史慈·虎扑殴狼改	孙尚香·日月乾坤圈	
孙坚·真天狼剑	孙权·白炎皇狼剑	吕蒙·白虎颚	甘宁·霸海	黄盖·断海鞭	
孙策·霸王	大乔·乔美丽	小乔·乔佳丽	周泰·宵	凌统·怒涛	
貂蝉·金丽玉锤	吕布·无双方天戟	董卓·阿修罗	袁绍·真霸道剑	张角·轰火神杖	
孟获·百兽王	祝融·业火	左慈·冥天照符	远吕志·无间	妲己·崩国	
太公望·雷公鞭	孙悟空·齐天大圣	伏羲·伏羲の大剑	女娲·女娲の细剑	·源义经·武雷の小手	平清盛·重盛
卑弥呼·天照	真·远吕智·无间	真田幸村·炎枪素戋鸣	前田庆次·天之琼矛	织田信长·蛇之麁正	明智光秀·灵剑布都御魂



石川五右卫门·魁伐折罗



上杉谦信·天丛云



お市·木花开耶·菊



阿国·日向天钿女



くのいち·绝不知火



杂贺孙市·狱焰火具土



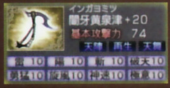
武田信玄·天孙降临



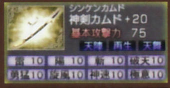
伊达政宗·大霸狩



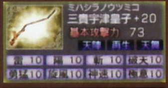
浓姬·蛭蚜



服部半藏·暗牙黄泉津



森兰丸·神剑カムド



丰臣秀吉·三贵宇津皇子



今川义元·意富加牟豆美



本多忠胜·斗尖荒霸吐



稻姬·天之麻迦古弓



德川家康·煌刀获加武



石田三成·志那都神扇



浅井长政·倭王八千戟



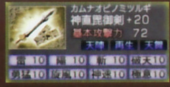
岛左近·猛壬那刀



岛津义弘·大锤伊武歧



立花訚千代·雷钢须世理



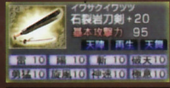
直江兼续·神直昆御剑



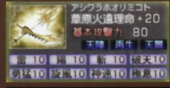
ねね·丰玉翔小太刀



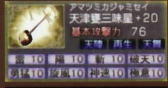
风魔小太郎·暗御津破



宫本武藏·石裂岩刀剑



前田利家·苇原火远理命



长宗我部元亲·天津瓮三味星



ガラシャ·神直昆钏



佐佐木小次郎·田道间守刀



柴田胜家·金刚武斧

戏剧模式关卡

目前戏剧模式全部28个关卡出现还不是很明确，但可以确定的是和角色的熟练度、等级以及全部贵重素材入手有关。在此先说一下已经确定的关卡出现方法，以从左往右，从上往下数。第一关大阪城之战（曹操、刘备、孙权），第二关樊城之战（织田、丰臣、德川），将此6人的熟练度练到50，那么就会出现以上两关。第十六关上田城之战（甘宁、张辽、风魔），第十八关本能寺之战（黄忠、夏侯渊、稻姬），将此6人的等级练到99，那么就会出现以上两关。第二十六关的出现方法是全人物熟练度之和为600或全人物等级和为3650，第二十七关的出现方法为全角色熟练度总和要求值在2719~2724之间。

新武将习得技能一览



前作中的79位武将延续上一代的290个特技，习得方法一样，而新的12位武将就卑弥呼只有2个技能，其他各3个。一共35个分别是：马术强化、运上升、待机回复、消费减轻、连击回复、回复体力、回复无双。

12 位新武将习得特技

伏羲	
回复无双	60人击破
马术强化	70人击破、并且3武将击破
运上升	不使用无双计量、战斗开始后10分以内、3武将击破
女娲	
待机回复	3武将击破
消费减轻	维持体力30%的情况下、80人击破
连击回复	不使用无双计量、维持体力50%的情况下、100人击破
平清盛	
运上升	3武将击破
待机回复	维持体力30%的情况下、3武将击破
消费减轻	100人击破、并且4武将击破
太公望	
马术强化	3武将击破
运上升	70人击破、并且3武将击破
待机回复	战斗开始后10分以内、110人击破
源义经	
回复体力	60人击破
回复无双	70人击破、并且3武将击破
马术强化	不使用无双计量、战斗开始后10分以内、100人击破
孙悟空	
消费减轻	60人击破
连击回复	70人击破、并且3武将击破
回复体力	不使用无双计量、战斗开始后10分以内、100人击破
卑弥呼	
连击回复	60人击破
回复体力	70人击破、并且3武将击破
佐佐木小次郎	
运上升	60人击破
待机回复	70人击破、并且3武将击破
消费减轻	战斗开始后12分以内、3武将击破
前田利家	
回复无双	60人击破
马术强化	70人击破、并且3武将击破
运上升	不使用无双计量、维持体力50%、100人击破
柴田胜家	
连击回复	3武将击破
回复体力	维持体力30%的情况下、70人击破
回复无双	维持体力50%的情况下、4武将击破
ガラシャ	
回复体力	60人击破
回复无双	战斗开始后12分以内、3武将击破
马术强化	不使用无双计量、维持体力50%的情况下、100人击破
长宗我部元亲	
待机回复	60人击破
消费减轻	战斗开始后12分以内、3武将击破
连击回复	维持体力50%的情况下、4武将击破

对战模式介绍

1、胜拔战：一对一的战斗方式，当对手体力变零或是被打出斗技场外时，下一位武将就会登场，打倒对方的所有武将就算胜利，不能换人或使用合体技和援护攻击。

2、总力战：可以自由切换三名武将作战的战斗方式，只要打倒对方队伍中的任何一人就算获胜，另外，待命中的武将可以慢慢恢复无双槽，也可以使用合体技和援护攻击。

3、击坠：把大量出现的敌人打出场外，比赛谁得分高的战斗方式，敌人体力越少时，就越容易打飞到远处，把敌方的武将打飞会获得更高分。

4、疾驰：这是骑马竞速的战斗方式，每跑完一圈就会更换骑乘者，跑完三圈就算跑完全程，在骑马时可以跳跃，但是不能下马与攻击，算是纯粹比速度的赛马。



道具列表			
道具名称	**击坠**	**疾驰**	**效果**
废刀	可用	不可用	封住对方武将的攻击与使用道具5秒钟
箭	不可用	可用	朝前方射出箭
追踪箭	不可用	可用	朝前方射出会追踪的箭
招雷符	可用	可用	在击坠中使敌方武将昏迷，在疾驰中使对方的马停下
黄帝之镫	可用	可用	在击坠中发动10秒钟无敌状态弹开敌人，在疾驰中马即使受到攻击也不会停下
万里镫	不可用	可用	使骑乘中的马速度与加速度3秒钟
落凤翼	可用	可用	封住敌方的武将10秒钟
铁枷锁	不可用	可用	使敌方的马速度与加速度下降3秒钟
无双天秤	可用	不可用	使敌方武将的无双条归零，消失部分会加到自己的无双条中
兵马俑	可用	可用	自军变成透明10秒钟，不会受到攻击
金刚锤	可用	不可用	在15秒以内，所有攻击都可以把敌人打飞出去



笑看格斗界风云变换 趣闻武术家天方夜谭



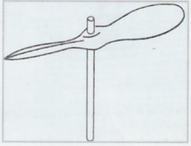
二十世纪八十年代中后期，电子游戏已经慢慢发展成熟，街机厅是玩家的主要娱乐场合。当时的街机游戏几乎全是动作类或射击类游戏，且大都是单人或多人合作过关的游戏。1987年8月，CAPCOM的《街头霸王》（Street Fighter，以下简称SF）以格斗游戏（Fighting game，以下简称FTG）的形式出现在了大大小小的街机厅中，玩家要在两名主角中选择一名，挑战世界各地的格斗家，也可以由两名玩家进行对抗。由于技术的局限性，玩家需要经过多次的尝试才能完成游戏中的一些动作。SF的必杀技是该游戏、甚至整个FTG家族中最成功的设定。玩家需要将摇杆和按键进行组合，才能使出角色的必杀技——“波动拳”、“升龙拳”、“旋风腿”——由于它们的威力十分大，玩家在游戏中如果能随时使出，无论是与电脑的战斗还是与人的对抗都能把握战局。虽然发招难度大，玩家们也纷纷乐此不疲……

必杀技是整个FTG家族中最成功的设定，一位优秀的FTG玩家，熟悉并掌握FTG中角色的必杀技使用方法是基础中的基础。然而FTG发展至今已有20余年，众多的人物、各式各样的必杀技，都一一出现在玩家的面前，如今笔者抛开这些必杀技，以现实分析它们的不可思议。 □文/NDSbbs·j7w、小沛

不可思议的格斗技巧

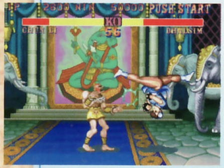
MISSION IMPOSSIBLE!

高速旋转的人体直升机



下面隆重欢迎FTG界的第一位中国角色，并且还是一位女性角色——春丽。在SF2中，春丽以她的外形、攻击速度受到不少玩家的喜爱。她在游戏中有两个招式，其中的天升脚是非常独特的一个招式，在使用这招时，春丽要倒立身体，分开双腿呈180度，向正前方旋转进攻对手。关于天升脚的攻击判定以及攻击力，在这里笔者也不能说个所以然。只不过，笔者对这招的原理有着浓厚的兴趣。从旋转的双腿可以看出，这个招式有点类似直升机的飞行原理。这是借助了贝努力原理的空气动力升力。需要跑道进行起飞着陆的飞机，上下翼面之间的气流速度差造成上下翼面之间的压力差，这就是升力。也就是说，机翼和机身一起前行起跑时，能够产生升力。若机身不动而机翼像风车叶一样旋转，也可以形成升力，这样旋转的“机翼”就成为旋翼，旋翼产生升力就是直升机可以垂直起落的基本原理。

桑吉尔夫最著名的必杀技就是螺旋打桩，只见他把倒立的对手缠住，跃向空中，同时快速的旋转，最后以对手的头部触地受伤完成整个动作。在摔交比赛中，大家也经常会看到攻击对手头部的招式。然而这招螺旋打桩，是从三倍于自己身高的空中，快速地旋转来强压对手头部。受到这招攻击的人，不光颈椎会留下后遗症，全身也会因为被桑吉尔夫的全力挤压而受到伤害吧。



普通人类也会放电？



布兰卡的另一个招式是雷霆放电……天哪，现在科学这么发达了，但仍然有许多学者在研究人体发电的可行性。有的学者提出依靠人体体温的温差，在人体中植入温差电发生器，利用环境之间的温差来产生电能；也有的学者提出，依靠人体的新陈代谢所产生的多余的能量进行发电……然而布兰卡仅仅需要蹲在那里不动就能发出高压电来，还能维持很长的一段时间。一旦有人靠近布兰卡的发电区域，就会受到伤害。电流充满全身，连骨头都可以清楚地看到。

违反地心引力的家伙们



↑BOSS就是BOSS，能力与普通角色就是不一样。

由于SF2的主角与SF相同，都是隆，而肯的招式与隆完全相同，因此这里就不多费篇幅介绍了。说说相扑运动员本田（E.Honda），在游戏中，他有两个必杀技，一招是百裂掌手，表现形式为双手快速挥舞，借此攻击对手。这一招没有什么好说的，主要是他的另外一个招式超级头锤。这一招式相当于把自己的身体作为飞行道具，用于攻击对手。我们姑且不研究一个相扑运动员奋力用头撞向对手造成的伤害，单是这一动作就违背了地球引力定律。

在SF2中，有这一特技的人不只本田，还有布兰卡（Blanka）和维加（Vega）这两位选手。布兰卡的回旋攻击，是抱住双膝，使自己的身体进行前后快速翻滚，并朝正前方飞行进攻，这比起超级头锤那种身体不动的飞行道具更有难度。维加的地狱火就更恐怖了，他是将自己的身体左右翻滚，并双手握拳前伸，向正前方飞行，并且全身带火。这种动作就算是国家级游泳运动员在水中都无法做到，更何况他还是在普通的环境下。

练瑜伽的负面效果

相信有不少玩家认为，SF2中的印度人达尔锡姆（Dhalsim）是所有人物中招式最诡异的一位了。其实他是一名优秀的逾迦术者，同时也是佛教的虔诚信徒。因此，他可以感受到周围人们的思想，但他却从不杀生，其技能只是用于自卫。达尔锡姆的必杀技只有喷火，这个正常情况下也有人可以发出（马戏团表演？），但他的普通攻击中拳、中脚、重拳、重脚却可以伸长至原长度的三至四倍，这就十分不可思议了。真实世界中没有人可以随意伸长自己的四肢，就算是逾迦，也只听说过缩骨功，而没听说过伸长功。另外，达尔锡姆的胜利姿势更加神奇，竟然是以打坐的方式飘在空中。前面在研究春丽的天升脚时就已经提到了，在现实世界中，人类想要飞在空中，必须借助升力。看来，达尔锡姆的逾迦术，已经达到了前无古人，后无来者的境界了。



POINT 排除3D格斗的理由



目前的FTG按照图像显示可以分为2D和3D两大类，一般来说，3D FTG中的招式都是经过真人模拟而产生的，这些技能大都是现实生活中出现过的。因此，本文省略3D FTG的招式分析，主要以比较有名气的2D FTG的大量招式进行分析，并且，在下文所介绍的FTG招式中，主要以接近实际战斗为主的格斗技能，诸如《恶魔战士》、《漫画英雄对CAPCOM》之类的虚幻角色的招式不在本文的分析范围之内。当然啦，我们选择介绍的作品也是历史悠久，并且时至今日还在推出续作的游戏。而所涉及的厂商当然也就是CAPCOM和SNK这两个2D格斗游戏做得最为出色厂商。从下文其实我们可以发现，《街霸》作为现代格斗游戏的鼻祖，它不仅为后来制定了类型的规范，就连那些不合理的要素也对后来的作品影响颇深。

神一样的侍魂剑客

游戏中除了一些日本剑客外，还有来自其他国家的同道之人，夏洛特就是一名拿着西洋剑的女性武士。很厉害的是，她的几乎所有招式，包括部分普通攻击都带有大量的剑气，并且还能使剑气作为飞行道具进行攻击。这一招实在是太了不起了，不光是利用剑气进行攻击，而且剑气还附带了火焰，中此招的对手会被烧伤而倒地。



牙神幻十郎——比起其师兄霸王丸来，多了一份孤傲。游戏中他的超必杀技无光斩可是相当有魄力，一刀将对手砍向空中，随后高高跃起连斩五下……等等，在空中连续砍五刀？是的，游戏中的确是这样。先不论对手被砍五次所造成的伤害，单是停留在空中就值得研究了。前面提过的飞行原理在牙神大人身上完全行不通，具体原理前文已经叙述多次，在这里就不再研究了。笔者只能认为，牙神他不是人，而是神。

随身携带着机器猫

橘右京是笔者在侍2中最喜欢的人物，他的几乎所有招式都是以传说中的拔刀式进行出招，因此他的所有招式都是有板有眼的（飞行道具除外）。在选人画面，相信细心的玩家可以发现，他的衣服里有苹果，而他的招式“秘剑 回锋斩”和“绯剑细雪”，都是以先丢苹果为第一动作。但是，就衣服里的那点空隙，能揣上几个苹果呢？然而每次战斗中，他都会丢出无数苹果，就连胜利动作也不例外，难道橘右京衣服里藏着四次元口袋，能掏出无限个苹果？而在以后的作品中还有空扔苹果的迷惑性招数，太不可思议了。





被神化了的日本忍者

一般来说FTG中都会出现一些体形不一般的角色，像SF2的桑吉尔夫就是典型例子。而在侍魂2中，地震也正以这样的例子出现。他的身高和体形比一般人大两三倍，至于原因就不多追究了，这里主要谈谈他的忍术。《万川集海》是一部关于忍术修炼的宝典，只要是忍术的忍者，都必须以这本书作为修炼的攻略。书中提到，由于忍者基本从事的都是暗杀任务，因此必须控制自己的体重、食物和体味。单从地震的体型来说，他忍术的修炼就完全不及格。另外，地震的一招投技，是将对手抓住放于身后进行嗅觉攻击，然而忍者在进行暗杀任务时，常常要潜伏于某处长达十来天。从地震这一招式同样可以明显的看出他不是一名合格的忍者。笔者认为比较奇怪的是，为什么连地震这么一个庞然大物，都能轻松的使出“肉体分身术”来？



↑地震这么大的身躯居然还可以分身，看来速度很快。

说到忍者，当然不能忘记侍魂2中的服部半藏。他是伊贺中最强的忍者，然而因为亲生骨肉被天草四郎的怨灵附身，为了报仇而加入了讨伐战斗中。服部半藏的所有招式都是标准的忍术，从手里剑到火药应有尽有，相信喜爱忍者的玩家大都会对他产生浓厚的兴趣。服部半藏最华丽的一招便是指令投“彗星落”，将对手捉住，一起跃至数倍于自己身高的高空中，然后垂直落下，使对手砸向地面，同时还附加了火焰伤害。关于这一招的理论，前文介绍桑吉尔夫的螺旋打桩就已经详细研究过了。



←别看服部半藏体型不是很健硕，但却可以抱着人飞起来。

携带宠物的神奇招数

游戏中还有一位来自美国的忍者加尔福特，与服部半藏不同，他在战斗中会带着爱犬一起参战。这只名叫巴比的狗有着丰富的格斗技巧，除了冲撞和撕咬外，还会使用忍术来进行瞬间移动。加尔福特带着这么一只神奇的狗来作战还有什么可骄傲的呢？不过话说回来，能把那么多高难度的技巧都教给一只狗，的确是太不可思议了。

除了加尔福特外，还有其他人物带着宠物进行战斗，其中一位娜可露露。娜可露露是一位对世界万物抱有爱心的巫女，性格活泼开朗，纯真善良。她具有与大自然和动物沟通的能力，玛玛哈哈就是她训练出的一只鹰。在游戏中，玛玛哈哈时常处于她的头顶，在战斗中给予其帮助。娜可露露的招式“飞天鹰落投”，能够让她抓住鹰爪，在空中进行短暂的停留，以乘机向对手造成奇袭。在官方资料中，娜可露露是未满18岁的少女，估计体重在45KG左右。这只名叫玛玛哈哈的鹰肯定是一只非同寻常的动物，能够抓起超过自己体重好几倍的人类，难道与巴比的经历相同，也是因为练习过忍术吗？







↑既然是精灵饲养的鹰，那么估计能力也不一般吧。

另一位带动物战斗的就是14岁的查姆查姆，她是生活在神秘的亚马逊河流域，与1代中出现的塔姆塔姆是兄妹关系。她的宠物是只名叫巴古巴古的猴子，这只猴子体积很小，也没有像娜可露露与爱鹰玛玛哈哈的合体技。然而，这猴子的招式却更加古怪，除了能够扔出骷髅头外，还可以吐出火焰进行攻击。如果要选出游戏中的这三只动物谁最厉害的话，笔者肯定会投巴古巴古一票。

《格斗之王》中的不可思议

最后再来讲一讲KOF系列。SNK在制作了《侍魂》、《龙虎之拳》、《饿狼传说》等FTG后，巧妙地将几部作品中的人物融合到一部作品中，再配以全新的对战规则，于是诞生了SNK的招牌FTG——KOF，由于游戏的推出时间是1994年，所以就把这一游戏命名为KOF94。由于KOF94获得了巨大的成功，之后的每年SNK都会推出KOF的系列作品，并以年代作为其副标题。然而KOF94的平衡性并不是很好，操作感也好不到哪去。在整个KOF系列中，



KOF95～97是一个故事背景，KOF99~01则是另一个故事背景。虽然经历过这么多作品的锤炼，但在大部分玩家的心中，KOF97才是真正发挥了KOF的精神，而KOF98则是整个系列中游戏角色最平衡的一作。因此下文在介绍KOF系角色的招式时，将全部以KOF98为例。

违反力学原理的饿狼群



饿狼传说队的安迪招式变数也相当大，笔者在此只研究一个招式——幻影不知火，这招在游戏中的表现方式为跳跃中的安迪瞬间向地面下落，并用手肘部分向对手进行突袭。如果说前文所有角色的反重力原理型招式都能实现，那么这招幻影不知火也是可以实现的。但是，这招却是以远大于重力加速度的速度进行出招的。看来，其古法的格斗技能，也不是人人都会使用的。安迪的兄弟特瑞还好没有与他使用相同的格斗技能，而是用军用武术作为主要技能。特瑞的招式包含着气功，这点可以从他的飞行道具中看出。特瑞最不可思议的招式就是倒跃踢，动作为身体倒立并旋转着向空中飞起，以腿部进行攻击。如果说隆或肯的升龙拳已经违背了自然规则，那么特瑞的倒跃踢则更加夸张，难道他是模仿春丽的天升脚腾空原理，天天勤奋的锻炼腿部力量，但他的脚又不是张开着而是一只腿打直另一只腿做辅助的，由此看来，特瑞对于这一能力的锻炼比春丽的强度要大的多。饿狼传说队最后一位角色是来自泰国的东丈，不用说，东丈使用的格斗技肯定是泰拳了。到底使用的是现实中出现过的格斗技，大部分招式都与真实泰拳相差无几。虽然笔者已经提过了不再对飞行道具研究，但是东丈却必须要提一提。他的飞行道具旋风拳能发出中段距离的龙卷风，比起霸王丸来说，虽然在飞行距离方面要短很多（注：饿狼版东丈的此招能全屏攻击），但其使出方法却比其更加高端。霸王丸要使出龙卷风，必须借助武士刀，倘若失去了武器便无法发出，而东丈却能直接用单手发出。如果霸王丸和东丈能相互认识并且相互学习，说不定他们俩在龙卷风的使用技巧有着更大的提高。

真正的巾帼不让须眉



接下来介绍一下女性格斗家队，队伍是由神乐千鹤、不知火舞和King（京）三位女性角色组成。神乐千鹤不愧是三神器持有者之一，在KOF98中可谓是相当厉害的一名游戏角色，她的大部分必杀技都是由影子和真身两部分来完成，其中以“三籁之布阵”最无耻。除了影子能攻击十来下外，本身还可以进行追加的普通攻击，相当于两个人在同时殴打一个对手。在对战中一般情况都是1对1，然而神乐千鹤这种使着奇怪必杀技的角色出现，使得FTG又有了另一种走向。关于不知火舞，这里说一说她的一招超必杀“超必杀忍蜂”，其实这一招式有点类似镇元斋的轰栏招来，也是通过自身的火焰燃烧，令对手造成伤害。由于招式的原理大径相同，笔者同样不多费笔墨了。唉，本来就穿的少，还喜欢玩火……King擅长腿部的攻击，她的大部分必杀技也是以腿作为主要攻击而进行的。单就招式动作而言，其实也存在着不少不合理的现象，然而详细分析起来，比起其他角色的一些招式就小巫见大巫了。

集合了超自然力的主角们



首先说说主人公队的三名成员，能够使用火焰的主角京，能力自然强劲，而其招式也大都与火焰有关。而二阶堂红丸是FTG中为数不多可以使用雷电能力的角色，其指令投必杀红丸投与超必杀大发电者，动作都是抓住对手的头部进行强弱不同的电流灌输攻击，其中以MAX版大发电者最为华丽，四股巨大的电流自天而下，能够给予对手毁灭性的伤害。从红色的电流颜色可以看出，其电压已经超过了千万伏特了吧。而受到此招攻击的人，基本上不死也残废了。可在游戏中，除非血槽没空，对手仍然可以与平常一样站起来，继续参加战斗，真是不可思议。而大门五郎就更强悍了，其柔道术的掌握比任何人都要厉害。主流指令投天地返，能将对手抛至高空再落下，MAX版的地狱极乐落更是天地返的终极形态。不过笔者认为，其招式“地雷震”才是所有必杀中最为特殊的，只见大门双手猛地向地面一压，对手立刻受到震荡攻击而倒地。此外，这招除了能攻击在场的对手外，还能波及到场外的待出场选手。唯一不会受到这招影响的场外选手只有队伍中的另外两人，看来京和红丸早已熟悉了如此强劲的大门五郎。



攻击异常猛烈的龙虎

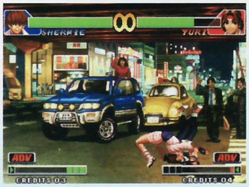
从某种意义上说，龙虎之拳队才是一个真正的队伍，三名队员清一色使用的格斗技能都是极限流空手。首先来看看坂崎良的天地霸王拳，这一招是他的独有招式，蓄积了全身力气于一拳，向对手造成全力一击，受到此招MAX版的攻击更是直接眩晕。可奇怪就奇怪在眩晕这一点，一般来说，在FTG中如果角色进入眩晕状态，那么一定是之前受到了大量的攻击，但此招却一反前提，设定为受攻击即眩晕。如果是现实生活中的打架，绝对不可能存在一招使对手眩晕的技能。罗伯特的超必杀“无影疾风重段脚”又重新改写了重力定理，这一招以极快的踢腿和极慢的身体腾空移动组合而成，而MAX版更加夸张，在增加了踢腿次数之后，还会用一招龙斩翔（空中翻跟斗）来结束。至



于其原理，没有人能说的清楚，只能用匪夷所思来形容。坂崎由莉也有自己独特的超必杀飞燕凤凰脚，不过还比较中规中矩。在这里笔者要提她的另一个招式——百烈掌击，由莉用此招是冲向前面，抓住对手，狠狠地打耳光。就听到的音效而论，此招至少也打了10来个耳光了。奇特的是对手的脸部不会有任何创伤。

神秘莫测的传说大蛇

大蛇队出现的次数比较少，然而在以平衡性著名的KOF98中，他们三人的实力却非常强。七枷社是以打击技为主要攻击手段的角色，强壮的他甚至能单手做倒立姿势。单就这一点，现实生活中已经几乎没有多少人能超过他的实力了。他的超必杀“百万大锤蒸汽”无论是攻击次数还是力量都给予对手强劲的伤害。如果在真实世界中受到这套组合拳的攻击，相信没有多少人能再站起来继续战斗。夏尔米则以投技为主，她的超必杀“夏尔米狂欢”和“夏尔米大闪耀”都是威力巨大的摔投技，然而看夏尔米柔美的身段，是绝对想像不到她会使用这么需要力量的技巧吧。至于队伍中的最后一位克里斯，则是以速度攻击为主的一名选手。他的招式基本上都在可接受的范围内，所以在此不对他的招式进行评价。而且我们这次介绍的是以98为例，若是97，那么光变身就可以大说特说了。



残忍无比的特别选手



特别参赛队的三人也都是老面孔了，山崎龙二的断头台和射杀这两招基本可以直接致人于死地，其血腥暴力程度可见一斑。玛丽使用的格斗技是关节技，因此所有必杀技都会伴随着“咯吱、咯吱”的音效出现。这两位的不可思议在于，他们居然用这么狠的招都杀不死对手……至于比利，则是以棍棒术为格斗技能，他的不少招式都是从传统的棍术演变而来，只不过仍有部分招式被过分夸张了。就拿他的“强袭飞翔棍”来说吧，这招其实就是撑竿跳的变种，在跳起和下落时都会对对手造成伤害。目前的男子撑竿跳世界纪录是6米14，然而比利使出这招，可以使自己跳起至少四倍于自己身高的高度。SNK官方给出的比利资料中，身高是1米79，四倍身高的空中就是7米16，远远超过目前的世界纪录。



POINT SF与KOF的异同

《格斗之王》系列和《街霸》的风格截然不同，《街霸》的攻防讲究一板一眼，上、中、下段攻击非常明确。而《格斗之王》系列的招式偏重华丽的效果，而且部分人还使用武器，包括人物造型也是体型差距较大。所以在格斗的过程中变化也很大，包括连续技之类的设定也是为了让整个过程显得火爆刺激。按理说，《格斗之王》这个游戏应该会有更多不合理的招数出现，但通过我们的分析可以发现，《街霸》系列的想法更为奇妙，CAPCOM融入了更多奇特的要素。而在《街霸3》以后，CAPCOM似乎也向SNK借鉴了一些连续技等华丽的设定。不过，《街霸3》的整体风格还是走硬派路线，每一招每一式都表现得非常清晰。本页的KOF篇结束以后，我们就来看看《街霸3》的不可思议吧。



能力反超后辈的老爸们



老爸队的三名人物，分别是由怒队的上司哈迪兰、龙虎之拳队的师父坂崎琢磨以及主角京的父亲柴舟。哈迪兰的颈部错位这招，会先抓住对手的脖子，然后利用军刀进行快速的旋转切割攻击，貌似就是血滴子的翻版，如果真这样攻击的话，就算不割下头颅来也要在脖子上留一点痕迹吧。哈迪兰的另一类必杀是风暴制造者和超必杀终结者，其作用都是给予对手伤害的同时，回复自己的生命值，难道源于武侠小说的邪功“吸星大法”，将对手的体力转变为自己的生命？噢，笔者不敢再深入思考下去……坂崎琢磨的极限流比起徒弟们可是厉害了不少，并且也没有什么夸张的招式，下面谈谈京的父亲柴舟。其超必杀技的华丽程度都相当高，其终极必杀的最后一击，整个人与对手沐浴在一片火海中，相当华丽，这招与前面提到的一些同归于尽类型相似，就不做过多介绍了。

违反运动精神的选手

运动员队终于在KOF98中第二次露面，人物角色与之前相同，不过都增加了不少必杀技，在连击和伤害中都做了调整。首先我们来看看拳击手哈维D，身为一名拳击手，哈维D的所有招式都是以拳攻击，没有出现任何一招脚攻击，这与SF中拜森的设定都相当严谨。不过，作为一名拳击手，哈维D在部分招式收招时居然带有气功，这些招式在正规的拳击比赛中是肯定不会出现的。篮球中锋洛奇的招式也基本符合篮球规则，不过他的必杀技就设定的相当离奇了，难道美国运动员也要学习中国功夫吗？运动员队的最后一名是橄榄球运动员拜仁，他是一名攻防兼备的橄榄球队员，他有一招设定的极其不合理，那就是“残酷身躯压”，这招使出后，拜仁整个身体会形成扁平状，在空中旋转，并且进行攻击。橄榄球运动员，怎么会有这样的招式呢，难道是专门为扑球设计出来的。



邪气笼罩的八神庵队

终于迎来了KOF游戏中最具有人气的角色，那就是八神庵。他的两个招式——指甲攻击和八酒杯。八神的重拳普通攻击就能使对手溅血，这正是靠了他那尖锐的指甲。关于指甲在战斗中的运用，相信没有人能超过八神了吧。再来说一说八酒杯，这一招式本身具有极弱的攻击，主要的用途是封住对手的动作，并且对手可以在中此招后快速按键摆脱。试问，大家有见过用火焰进行封阻行动的招式吗，全身着火的人还有能力摆脱控制吗？在现实世界中，这种情况是绝对不会出现的。作为秘书的麦卓和薇思，同样也学到了指甲攻击，而两人的发展方向也有所不同，前者是手后者是足。同时，两人也有摔投技，虽然名称不同，但招式动作却是完全相同。麦卓的主要攻击手段以牵制打击技为主。而薇思的攻击手段则是以投技为主，并且包括超必杀在内，几乎都是以投技的形式出现。



力量惊人的战斗怒之队



怒队是由三名军人组成，分别是莉安娜、拉尔夫和克拉克。莉安娜的所有必杀包括超必杀都是以两种方式进行，即军刀和炸弹。用军刀向对手攻击，不死也残废了；炸弹肯定是必死无疑了。然而在游戏中，受到莉安娜的炸弹式必杀攻击，在血槽未空的情况下，对手仍然可以继续战斗。拉尔夫的超必杀乘马机炮拳可是相当的暴力，将对手按在地上，给予十来二十下的直拳攻击，最后的一击还将对手打飞至远处。如果是现实版的话，就算是世界级的拳击陪练，估计也经受不起他的这招吧。拉尔夫还有一招指令投技——超级阿根廷攻击，能够将对手垂直抛起，待其落下时扛在肩上，再甩向地面。如果是现实生活中，即使一个人的肌肉力量相当发达，也无法将一个普通人垂直抛起，再接住甩出。更何况游戏中还有陈可汉、大门五郎等这样的选手。拉尔夫的兄弟克拉克，在指令投技的运用上显得更加炉火纯青，基本上所有的必杀都是以指令投出现，并且这些指令投还能接一招烈火闪光肘，可见其臂力更加高强。



最不可思议的超能力

超能力队，顾名思义就是可以使用超出人类理解范围能力的人物所组成的队伍。在队伍中的三人中，真正符合队伍名称的只有两个人，镇元斋是不会使用超能力的。镇元斋是一名中国武术大师，他的格斗方式以醉拳为主，其必杀技轰栏招来，是把自己全身点燃的情况下，向前袭击以伤害对手。单从直观的角度上看，这招其实是一种同归于尽的招式。攻击对手之前，自己的身体就必须先全部燃烧起来。如果击中对手还好说，被对手躲过去了呢，自己不是又费马达又费电了。椎拳崇是镇元斋的徒弟之一，拥有超能力的他能使出部分与超能力有关的招式。既然这些超能力是人类理解范围之外的东西，那么笔者也就不好意思加以评价。不过，椎拳崇还有一个超必杀技相当有名气，那就是吃肉包。成功发出此技后，他会不知道从哪掏出来一个热气腾腾的肉包，三两口吃下，回复些许体力。MAX版更搞笑，虽然吃的过程中能回复不少体力，但由于下咽速度过快，呛了几下，又损失一些体力。不过，在使这一招式时，角色是处于无法防御状态的，也就是说，除非对手有够白痴，那么肯定是会给你来一套强力连续技。至于麻宫雅典娜，笔者最感兴趣的就是MAX版闪光水晶波可能会出现比基尼造型，估计也是因为超能力而产生的吧。

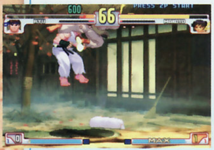


精于气功修为的极上大师



在《街霸》系列中会发动“波动拳”的角色不少，我们现在仅以《街霸3·3》中的隆为例，看看所谓的气功修为究竟能够达到什么程度？

从《超级街霸2》开始，也就是16人街霸，隆的波动拳已经可以携带火焰了。从身体内发出可以远距离攻击对手的“气”已经不可思议，那么要想带火又是怎么做到的呢？首先，速度要极快，也就是类似于陨石跌落地球时因为速度太快而与大气摩擦产生了燃烧……也就是说从稍微“科学”的角度讲，隆的波动拳应该是接近于光速的。这就是他不可思议的地方之一：人类能够达到近光速的移动速度。



在《街霸3·3》中，隆还会使用“电刃波动拳”……也就是波动拳中居然带电？！上一个着火的我们还能勉强解释，而这一个就超出我们的想象之外了。

POINT《街霸3·3》中的不可思议

作为一个格斗始祖，在经历了无数次的变革之后，《街霸3·3》中的人物招数除了更加华丽之外，也在实用性上狠下了一番功夫。每个人只能选用一种超必杀的设定起初让人不太习惯，但相对简化了输入指令的好处，也使得对战更加流畅。刚才似乎说得和“不可思议”这个主题有点差距，但大家仔细想一想，一个武术家的招数居然需要“装备”，否则就不会使用……可见这个设定虽然对游戏非常有利，但却非常不符合现实。

《街霸3·3》中最被人称道的“BLOCKING”系统是本作的一大亮点。这个系统能够把对手除了摔投技之外的所有招数都完美防御，并且可以给对方造成硬直。没错了，这个“B”就是《街霸3·3》中的第二个不可思议。一般的拳打脚踢在现实中确实可以格挡，但尼克罗的发电、隆的电刃波动拳、乃至其他各种带着奇怪属性的攻击手段都可以“B”掉就有些不可思议了……看来这些人在“B”对手的招数时是不怕火、不怕电，以及可以抗拒一切属性的。



火焰升龙拳之神



前面既然说了隆，下面当然不能不说说他的师弟肯。从2代的16人版开始，他的重拳升龙就可以携带火属性，按照和隆相同的原理，他的拳速也应该是近光速才行。特别是他的“升龙裂破”，连续三次都是火焰拳，速度应该是非常惊人才对。而更令人不可思议的是，隆的火焰波动好歹只是发出的“气”达到了光速，而肯则是自身的速度达到光速，那么为什么仅仅是他的手着火，而全身却没有着火呢？

除了上面的这一点，他的“上升”功夫也是非常匪夷所思的。例如“疾风迅雷脚”和“神龙拳”，明明都是打击对手而产生向下的力回馈，但为什么肯却可以一边打击对手，一边呈现上升状态呢？这也过于违反地心引力原理了吧？或者我们还有一种解释，那就是肯的力量太大了，可以完成将对手打至高空的动作。然而在现实中，仅仅那一击就可以将人击成粉碎啊！

被神化的中国功夫

春丽是中国人，使用的是中国功夫，尽管游戏中并没有交代是哪一个门派，仅仅说她是融合了各个流派的综合格斗技，不过从她各种出神入化的功夫可以看出，她已经把中国功夫给“神化”了。

《街霸3·3》中没有了2代里违反地心引力的腿技，但气功方面明显加强，单手就可以发出气功也明显比2代强了不少，而超必杀“气功掌”更是能够在自身的周围形成巨大的气场……这个原理就很难解释了，大概类似于圣斗士瞬的“星云气流”，反正都是很难解释的招数。外国人都对中国的气功很感兴趣，然而到了这个地步就有点可怕了。

春丽令人费解的招数还有很多，例如踩版边跳，真不知道她的落脚点在哪里？还有发动“凤翼扇”时能穿过对手飞行道具的设定，难道她在发动必杀技时是无形的吗？



轻盈的摔跤力士

雨果的身材是历代《街霸》中最巨大的，然而就跳跃能力来看，都可以算是顶级角色了。因为他在腾空时不但要负担自己的巨大体重，还要抱着对手一起跳，不管对手有多重。

使用雨果这个角色需要玩家有极高的耐性、反应以及抓住时机后的爆发力。因为就一般移动速度来说，雨果是丝毫不占优势的，而且因为他的体形庞大，也是非常容易受到攻击的。可一旦接近对手后，他给别人带来的压迫感也是非常大的。为什么需要大家有极高的反应才行呢？因为要想用好雨果就必须对“B”非常熟练，可大家想想看，雨果是怎么“B”的，就那么一挺肚子……肚子可是人身体上比较脆弱的部分，就是武林高手也不希望把肚子轻易暴露给对方。雨果的肚子固然很厚，但面对那么多“超人级别”的强敌，为什么不用他强壮的胳膊去挡呢？



达到速度极限的阴阳兄弟



阴和阳是香港杀手元的孙子，两个人不像他们爷爷那样浑身充满杀气，但功夫却同样不容小视，最可怕的就是这两个人的速度。他们俩发挥速度优势的招数就是“幻影阵”和“星影元舞”。

这两个招数的效果不仅仅是速度快，而且可以用“残相”来进行攻击。也就是攻击时因为速度太快而产生了身体的残相，而这些残相却依然具备攻击力……这个现象实在太难解释了！明明不是现实存在的实体，只是眼睛看到的残影，难道这不仅仅代表速度快而以吗？



这个设定在《少年街霸》中是专门的一种模式“V”，俗称“OC”。就是因为这种不可思议的效果，于是高手们都选择这种模式。而在《街霸3·3》中，因为阴也完全具备这种特点，所以他自然成为了所有角色中实力最高的一个。至于阳，虽然功夫类似，但不是什么招数都有残相攻击，所以实力稍逊一筹。

超前科技诞生的改造人

尼克罗是个悲剧人物，本来抱着美好心愿来到大都市，结果却受骗成为了吉尔实现野心的工具。他的功夫类似于将达尔锡姆和布兰卡结合在了一起，既可以伸出长手长脚，又可以发电。我们之前说过了，长手长脚是非常违反人体生理构造的，但因为尼克罗是改造人，所以大概比达尔锡姆稍微有点说服力，而发电这个能力看来也只能用改造人来解释了。只不过尼克罗改造的并不彻底，他本质上还是个人类，发电时就不会伤害到自己吗？





和尼克罗相比，那个十二就更神奇了，很像是《终结者2》里面的那个液态机器人。不但可以变化自己的形态，还可以隐身……幸好CAPCOM没有把他的实力设计得太高，否则这个怪物绝对会成为所有人的噩梦。十二的不可思议之处并不在于他的奇怪招数，他本身的存在就让人感到不寒而栗。

钢铁一般的魔鬼“镜子”男

尤因和BOSS吉尔是兄弟关系，两人的实力相差却很大。由于吉尔已经是个接近于神的角色，基本上他的每一个招数都比较扯，所以我们后面再慢慢说他。而对于他的弟弟，尤因还算半个正常人，他的那些不可思议招数就有点意思了。

首先，这个家伙的身体构成就有问题。为什么打在他身上时，发出的声音是敲击金属声呢？难道这个家伙的身体是钢结构的？怪不得每次打仗前他都要把衣服脱了，看来是对自己的防御能力很有信心。



其次,他的超必杀“镜子”很是让人猜不透。凭空就可以发出这么一个可以反射别人气功的东西,而且还具备杀伤力……特别是在消失的时候还是呈破碎状,难道是实体？但怎么可能是从人体内发出的呢？真的是非人类才有可能实现啊。

神秘的独臂老仙人欧洛



欧洛和十二类似，都是本身的存在就不合理。别看他像个人类，然而设定里说他是个150岁的“神仙”。当然，他不是神，而是得道成仙的修炼者。以此看来，这个日本人很像中国古代的那些术士，一心想求得长生不老的方法。很幸运的是，他成功了。150岁还可以和别人战斗，并且能力还属于中上等。

欧洛的能力因为他的神仙身份于是也变得非常奇怪。首先，他会发射类似于气功的飞行道具，但其实看起来更像是某种法术，并且在EX状态下还可以跟踪，看来果然是法术无疑了。包括他的超必杀，更是招来特大号的魔法球，并且可以随意控制它的走向，这招算是强到没话说了。其次，他的跳跃能力很是惊人，因为他居然可以在空中二段跳。人家春丽好歹还是有个版边做掩饰，而这位老先生干脆就在众目睽睽之下踩着空气飞了一把……仗着自己是神仙了不起啊。最后，他的隔空移物也是功夫了得。什么钢筋水泥、碎石快等等，也不知道他从哪里搬来的，反正看着这么些东西在天上飞，即便没被打到，看着也吓人啊！



如同神一样的冰火帝王



《街霸3·3》里的吉尔可以说算得上《街霸》系列中最厉害的BOSS。关于他的格斗技巧，简直就是一个不可思议的大集合。我们在下面为大家一一总结，希望不要有什么遗漏。

第一，冰与火的双重属性攻击。吉尔面朝不同方向时使用的招数属性也不一样，不仅仅是发出的气功波，连出拳和踢腿也同样带有冰与火的属性。于是，在防御他普通的重拳重脚攻击时也是会耗费体力的。至于他怎么会使出带着两种属性的攻击？看来只有天知道了。

第二，吉尔可以死而复生。条件虽然是要气槽充满，但起码他是可以活过来的，单就这一点来说，就很不可思议了。而且在他复活的过程中会全身包裹气场，连对方的飞行道具都打不过来。



第三，他还会装“天使”。什么意思呢？就是他的超必杀，突然飞到空中，然后身上还长出了一双翅膀，最后便是灭绝人性的全屏攻击……首先，他到底是个什么生物？怎么还长翅膀呢？其次，实现全屏攻击的手段是什么？就是光吗？普通光线可不具备杀伤力，看来是激光，可他是用什么发射出来的呢？看了吉尔的这些招数，实在很佩服制作人的想象力。

最后，这家伙还会召唤陨石……他必定是神了，而且是造物主级别的。陨石不是天体现象吗？难道还想招就招啊！难不成这些陨石们都在大气层外面候着，一旦吉尔召唤，就马上掉下来帮他砸对手？

能瞬间结束战斗的格斗之鬼

豪鬼这个角色在《街霸》系列乃至旁系作品中经常被改编，例如最普通的真豪鬼、《CAPCOM对SNK》中吸收了卢卡尔力量的真豪鬼，以及在“漫画英雄”系列中的机械豪鬼等等。《街霸3·3》中的豪鬼相对来说比较正统，要是算上其他那些的话，估计可以说的就更多了。

首先就是他违反地心引力的“灭杀豪螺旋”。人家隆和肯最多是平行于地面飞行的，可豪鬼把自己变成了直升机，愣是能一边踢一边起飞。照他那个旋转速度，一般人落地后基本连肠子都吐出来了。

豪鬼本身就是个难以捉摸的人，他的招数和隆、肯类似，但又在性能上有所超越。三段攻击的火焰波动拳，不但波动可以着火，而且命中之后最多能连续攻击3下，难道是里面可以爆炸3次？还有他的升龙拳，无论轻重都有三段攻击判定，一拳出去却有三下攻击？不是我物理不好，就是豪鬼拳速太快了。



豪鬼的攻击力很高，但防御力很弱，于是他也会一些逃跑和速杀的招数。例如那个类似分身的“阿修罗闪空”，和根本都不知道他干了些什么的“瞬狱杀”。

热衷于篮球的热血青年



希恩居然是肯的徒弟？看来肯没有好好教他，否则他也不会是《街霸3·3》里实力最弱的一个。希恩不会发普通波动拳，就连超杀的波动也远没有别人的威力大。另外他的升龙也很不像样子，居然是双拳齐发，而判定也没有别人那么强。所有玩过《街霸3·3》的人可能都觉得他和《少年街霸》里的丹有点像，只不过丹纯粹是为了搞笑，而希恩只不过是个玩心太重的格斗青年。

前面说了这么多似乎没用的东西，其实目的就是要说明这个人是和其他人不同的，他的出现似乎就是为了调解气氛。于是招书数上没有什么让人觉得很惊奇的地方，唯一觉得不可思议的竟然是他的挑衅技能——扔篮球。拳击手杜德力的玫瑰花似乎也是无限的，但一般每局扔个两三支的话，身上绝对放得下。而希恩的篮球，哪怕只带一个，都不知道他放在哪里。更何况扔篮球也可以用来压制对方起身，是个利用率较高的技能，真不知道他是怎么带着这么多东西去战斗的。

POINT 编者按

本文介绍的FTG中，SF是所有FTG的元祖，侍魂开创了兵器FTG的先河，而KOF则是上世纪90年代最有资格能与SF平起平坐的反SF风格FTG。以这三个系列中最为人所熟知的一部作品来讲述格斗技能，相信大部分玩家都容易理解。

可能有的玩家要站出来提问了，为什么只讲了2D FTG，3D的一个字都不提，难道作者只玩2D FTG吗？这里笔者认为有必要对此进行解释。2D FTG诞生在那个游戏技术还不够牢固的时代，游戏中的招式和动作，除了需要制作小组进行研究外，还要加上一些夸张手法。当然，有些过于夸张手法的招式已经被笔者列在文中。但不可否认的是，这些夸张手法对于FTG发展带来的绝对是好处，除了使游戏中的角色性格更加明朗外，也在一定程度上考验了游戏制作小组的水平，这是原因之一。从世界上的首款3D FTG《VR战士》开始，3D FTG就走现实风格路线，注重真实的格斗技巧。以真实的武术作为游戏中的各种招式是3D FTG的一个大制作方向。由于这些招式大都是名门正派，因此也就不存在夸大的情况，这是原因之二。

另外，本文也舍弃了科幻题材的FTG招式介绍，这个原因就更简单了，本来就是幻想出来的，那些招式肯定一个比一个难以想象，因此不提也罢。

新作游戏发售表

从3月底到4月初，各种主机上都推出了一些能够长时间游玩的大作，到现在为止仍然沉浸在PSP的《怪物猎人Portable 2nd G》或者PS2上的《大蛇无双·魔王再临》之中的玩家想必不少。接下来半个月中发售的游戏新作数量不多，不过Wii上有《马里奥赛车Wii》和《大神》两款注目之作问世，Wii玩家不妨关注一下。　□责编/蓍子

PS2

4月17日			
想要恩普萨	ほしがりエンプーサ	SLG	TAKUYO
4月24日			
火绒花	エーデルブルーメ	AVG	IDEA FACTORY
H2O PLUS	H2Oプラス	AVG	角川书店
公主梦魔	プリンセスナイトメア	AVG	Karin
七色天使 苏醒	プリズム・アークAWAKE	RPG	5gk
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
行星竞速	Riding Star	RAC	Valcon Games
5月6日			
院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
犬之岛	The Dog Island	AVG	Ubisoft
5月13日			
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
5月15日			
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
老虎机UP核心10 马赫GOGOGO2	スロッターUPコア10 マッハGOGOGO2	TAB	DORASU
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月22日			
老虎机UP狂热10 特别先驱3	スロッターUPマニア10パイオニアスペシャル3	TAB	DORASU
5月26日			
福特赛车	Ford Off Road Racing	RAC	Empire
5月29日			
不思议游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	AVG	IDEA FACTORY
D.C.II Plus Situation	D.C.ダ・カーポII プラスシチュエーション	AVG	角川书店
咎狗之血 True Blood	咎狗の血 True Blood	AVG	角川书店
Mana-Khemia2坠落学园与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち	RPG	GUST
狂热节拍IIDX14 GOLD	ビートマニアIIDX14 GOLD	RAG	KONAMI
常青之国 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
茜色之坂Parallel	あかね色に染まる坂 ぱられる	AVG	GN Software
Hoshiful星降之街	ほしフル 星の降る街	AVG	Piacci
花宵传奇 爱与哀 为君咏叹调	花宵ロマネスク 爱と哀しみ それは君のためのアリア	SLG	MMV
终末少女幻想Alicematic Apocalypse	终末少女幻想アリスマチックApocalypse	AVG	Russell
6月3日			
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月5日			
山佐Digi世界合作SP 弹子山脊赛车	山佐Digiワールド コラボレーションSP パチスロリッジレーサー	TAB	NBGI
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月13日			
人偶CID	Cid the Dummy	ACT	Oxygen
6月17日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
6月23日			
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
ARIA起源 蓝色行星的天空	ARIA The ORIGINATION 苍い惑星のエルシエロ	AVG	Alchemist
银之月食	银のエクリプス	AVG	Nine's fox
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
6月发售预定			
L季节2看不见的记忆	Lの季节2 Invisible Memories	AVG	5pb
7月1日			
Popcap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	Popcap Games
7月10日			
女神异闻录4	ペルソナ4	RPG	ATLUS
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
7月24日			
白银太阳 未来契约	白银のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
7月29日			
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月发售预定			
秘密游戏 杀手女王	シークレットゲーム KILLER QUEEN	AVG	Yeti
秋之回忆6 T-wave	メモリーズオフ6 トライアングル・ウェーブ	AVG	5pb
8月发售预定			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
9月发售预定			
星球大战 原力解放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts

Wii

4月15日			
紧急出动	Emergency Mayhem	ACT	Codemasters
大神	Okami	ACT	CAPCOM
夏季运动会 天堂岛	Summer Sports：Paradise Island	SPG	Destineer
4月21日			
乐队之战	Battle of the Bands	RAG	THQ
4月22日			
天界守护者	Heavenly Guardian	ACT	UFO
目标 反恐	Target：Terror	STG	KONAMI
野生大地 非洲之旅	Wild Earth：African Safari	AVG	Majesco
4月24日			
扫除战队 清洁守护者	お扫除战队くりーんきーぱー	AVG	IDEA FACTORY
5月1日			
林克的弓箭训练+Wii Zapper	リンクのボウガントレーニング+Wiiザッパー	STG	任天堂
职业棒球 家庭竞技场	プロ野球 ファミリースタジアム	SPG	NBGI
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月6日			
爆炸作业 建造、融化和摧毁	Blast Works：Build, Fuse & Destroy	ACT	Majesco
轰隆魔块	Boom Blox	PUZ	EA
犬之岛	The Dog Island	AVG	Ubisoft
叛乱袭击者 夜鹰行动	Rebel Raiders：Operation NightHawk	SLG	Jack Of All
急速赛车	Speed Racer	RAC	Warner
5月12日			
守卫城堡	Defend Your Castle	ACT	XGen Studios
迷失之风	LostWinds	AVG	Frontier
大联盟饮食游戏	Major League Eating：The Game	SPG	Mastiff
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Games
5月20日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
5月22日			
动物奇想天外 在谜之乐园拍独家照片	どうぶつ奇想天外！谜の乐园でスクープ写真を激写せよ！	AVG	SUCCESS
Wi-Fi对应 严选桌面游戏Wii	Wi-Fi对应 严选テーブルゲームWii	TAB	HUDSON
5月27日			
小死神2邪恶的根源	Death Jr.：Root of Evil	ACT	Eidos
急救英雄	Emergency Heroes	RAC	Ubisoft
5月29日			
家庭教练员	ファミリートレーナー	ETC	NBGI
6月2日			
神奇世界游乐园	Wonderworld Amusement Park	SLG	Majesco
6月3日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms：Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月5日			
风来西林3 机关屋的沉睡公主	风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	RPG	SEGA
6月16日			
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
2008年发售预定			
★零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	AVG	任天堂
生化危机0	バイオハザード0	ACT	CAPCOM

PS3

4月17日			
战鹰 破镜行动	Warhawk Operation：Broken Mirror	ACT	SCE
4月21日			
街球手 被选中的人	NBA Ballers：Chosen One	SPG	Midway Games
4月24日			
战场的女神	战场のヴァルキュリア	SLG	SEGA
4月29日			
★横行霸道4	Grand Theft Auto IV	RAC	Rockstar
5月2日			
铁人	Iron Man	ACT	SEGA
5月13日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
5月15日			
希魔复活	Bionic Commando Rearmed	ACT	CAPCOM
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月20日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
5月27日			
深入敌后 雷神战争	Enemy Territory：Quake Wars	FPS	Activision
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
5月28日			
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
5月29日			
战斗幻想曲	バトルファンタジア	FTG	Arc System
6月2日			
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
6月3日			
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
极速房车赛	Grid	RAC	Codemasters
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那・琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
歌星	Singstar	RAG	SCE
6月5日			
龙珠Z爆发	ドラゴンボールZ バーストリミット	FTG	NBGI
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月12日			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
6月23日			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
6月24日			
北京2008	Beijing 2008	SPG	SEGA
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI

XBOX360

4月21日			
街球手 被选中的人	NBA Ballers：Chosen One	SPG	Midway Games
4月29日			
★横行霸道4	Grand Theft Auto IV	RAC	Rockstar
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月12日			
印地500赛车 进化	Indianapolis 500 Evolution	RAC	Destineer
5月13日			
致命捕捉 阿拉斯加风暴	Deadliest Catch: Alaskan Storm	SLG	Greenwave
5月14日			
希魔复活	Bionic Commando Rearmed	ACT	CAPCOM
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
最高指挥官	Supreme Commander	RTS	Aspyr
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月27日			
深入敌后 雷神战争	Enemy Territory：Quake Wars	FPS	Activision
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
5月28日			
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
6月2日			
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
6月3日			
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
极速房车赛	Grid	RAC	Codemasters
6月24日			
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI

NDS

4月17日			
我们是化石挖掘者	ぼくらはカセキホリダー	RPG	任天堂
4月24日			
侦探神宫寺三郎DS不消失的心	探侦神宫寺三郎DSきえないこころ	AVG	Arc System
记忆之日2	デイズオブメモリーズ2	AVG	SNK Playmore
谜题伙伴 绘画MATE	パズルメイトDS お绘かきメイト	PUZ	Compile Heart
谜题伙伴 文字接龙MATE	パズルメイトDS クロスワード メイト	PUZ	Compile Heart
谜题伙伴 数独MATE	パズルメイトDS ナンプレ メイト	PUZ	Compile Heart
梦猫DS	梦ねこDS	ETC	SEGA
火影忍者NARUTO疾风传 忍列传II	NARUTOナルト 疾风传 忍列传II	FTG	TAKARA TOMY
新时间飞船DS惊心动魄大作战	ヤッターマンDS ビックリドッキリ大作战だコロン	ACT	TAKARA TOMY
太鼓达人DS七岛大冒险	めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	RAG	NBGI
召唤之夜	サモンナイト	RPG	BANPRESTO
5月1日			
家庭教师HITMAN重生DS炎之命运	家庭教师ヒットマンREBORN！DS炎の运命	RPG	TAKARA TOMY
高达之纹章	エンブレム オブ ガンダム	SLG	NBGI
5月15日			
风之咏叹调迷宫	ダンジョン オブ ウインダリア	RPG	Compile Heart
弧光2意志	ルミナスアーク2 ウィル	RPG	MMV
七色糖果 从TOUCH开始的初恋物语	なないろ★ドロップス タッチではじまる初恋物语	AVG	Media Works
5月22日			
绯色的欠片DS	绯色の欠片DS	AVG	IDEA FACTORY
茶犬的房间DS	お茶犬の部屋DS3	ETC	MTO
幻雾之塔与剑之法则	幻雾ノ塔ト剑ノ锭	RPG	SUCCESS
组建职业棒球队吧	プロ野球チームをつくろう！	SPG	SEGA
5月29日			
深海水族馆 奇迹的深海	ディープアクアリウム 奇迹の深海	ETC	Ertain
前线任务2089疯狂边界	フロントミッション2089ボーダー・オブ・マッドネス	RPG	SQUARE ENIX
僵尸式英语力苏生术ENGLISH OF THE DEAD	ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD	ETC	SEGA
★无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	RPG	BANPRESTO
6月12日			
世界围我而转	世界はあたしでまわってる	RPG	Global A
Breath茜色吐息	Breath吐息は茜色	AVG	SUCCESS
魔人侦探食脑奈罗 美食与推理	魔人探侦脑噛ネウロ 推理つきグルメ&ミステリー	AVG	MMV
6月26日			
秋蝉鸣泣之时绊 第一卷・祟	ひぐらしのなく顷に 绊 第一巻・祟	AVG	Alchemist
死神 三度幻影	BLEACHザ・サード・ファントム	RPG	SEGA

PSP

4月24日			
实况能量职业棒球Portable3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	SPG	KONAMI
神秘事件PORTABLE八十神薰的挑战	ミステリートPORTABLE 八十神かおるの挑战	AVG	Views
大家的地图3	みんなの地图3	ETC	Zenrin
魔唤精灵Portable	ヴァンテージマスターポータブル	RPG	日本Falcom
5月1日			
在日本的那个地方	ニッポンのあそこで	ETC	SCE
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月15日			
死神BLEACH魂之热斗5	BLEACHヒート・ザ・ソウル5	FTG	SCE
5月29日			
秋之回忆	Memories Off	AVG	Cyberfront
秋之回忆2nd	Memories Off 2nd	AVG	Cyberfront
常青之国 悠久之仁	テイル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
CLANNAD	CLANNAD	AVG	Prototype
瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	RPG	MMV
5月发售预定			
大战略VII超越	大战略VIIエクシード	SLG	SS-Alpha
6月19日			
★超级机器人大战A Portable	スーパーロボット大战A ポータブル	SLG	BANPRESTO
6月26日			
水月Portable	水月ポータブル	AVG	GN Software
2008年发售预定			
★纷争 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	ACT	SQUARE ENIX
★梦幻之星Portable	ファンタシースター ポータブル	RPG	SEGA